W DE WATCHMEN

Rafael Marín

Lectulandia

El libro «*W de Watchmen*» escrito por Rafael Marín trata únicamente sobre el cómic. Y es uno de los varios que podrían escribirse pero, en el caso de escribirse más, siempre sería uno de los mejores. Su autor, ávido lector de tebeos a la par que fiel amante de ficciones y demostrado buen narrador de lo fantástico, aborda un ensayo sobre la obra de historieta en el que trata al medio como se merece. Analiza el conjunto de tebeos en su contexto, establece parámetros para su análisis, y resuelve algunos de los paradigmas que se plantean (o parecen plantearse) en su desarrollo.

El autor va enhebrando los referentes icónicos y sugeridos admirablemente. No se le escapa una: los relojes, los «*smileys*», las sombras, los RR, los «*flashback*»… Hace observaciones muy perspicaces, como cuando plantea que el cambio del mundo se produce en 1938 con el surgimiento de los superhéroes (al igual que en el Universo Marvel) y no con el advenimiento del verdadero superhéroe tiempo después, Mr. Manhattan. Resulta vivificante y muy indicativo el trazado especular que hace Marín entre los Minutemen y los Watchmen. En efecto, los primeros fueron efímeros y anodinos justicieros que abrieron el camino para la llegada de los verdaderos héroes, los llamados «watchmen» por sus detractores (no olvidemos esto), marcando la diferencia el todopoderoso hombre azul.

Es cierto que Marín elude el análisis del relato como tal, es decir, con las herramientas de la narratología, cuya aplicación en «*Watchmen*» es apasionante. Resulta revelador que los autores tomaran para esta obra los fondos cargados de alusiones de MAD y que lo hicieran a cierta altura. Marín se maravilla, como todos nosotros, de que esta serie, que parece un reloj de perfecto tictac, es en realidad una obra construida sobre la marcha, con los guiones entregados por fragmentos y con los hallazgos y coincidencias surgiendo por doquier, algunos por serendipia. Lo mejor del trabajo de Marín como analista de «*Watchmen*» es que abre las puertas a nuevas reflexiones. Esto es, sin duda alguna, lo más sobresaliente de este libro. Porque antes que hablar de una novela o de superhéroes, tras la lectura de «*Watchmen*» debemos hablar de deconstrucción y de sátira, y de cuestiones como la libertad individual, la incomunicación y la fugacidad de la vida.

Lectulandia

Rafael Marín Trechera

W de Watchmen

ePub r1.4
SebastiánArena 06.02.14

Título original: *W de Watchmen*
Rafael Marín Trechera, 2012
Retoque de portada: SebastiánArena

Editor digital: SebastiánArena
ePub base r1.0

más libros en lectulandia.com

A Carlos Pacheco.

«Al principio, sólo queríamos hacer una buena historia de superhéroes».

ALAN MOORE.

Un ejercicio de mirar nubes.

Un gigantesco test de Rorschach.

Una obra maestra de la historieta de finales del siglo veinte, uno de los principales momentos artísticos del medio en su siglo de existencia.

Un juego de búsquedas.

Un puzzle lleno de preguntas.

Un divertimento formal, un juguete escénico, la forma sobre el fondo, el fondo como aliado imprescindible de la forma.

Sujeta a mil interpretaciones, a mil indagaciones, a mil respuestas. Todas válidas, ninguna contrapuesta.

Capas sobre capas, matices sobre matices, humo y espejos. Magia.

Todo eso es *Watchmen*.

Todo eso es la historieta.

Y estas son mis preguntas, y algunas de mis respuestas. Mi visión, que puede o no ser la de los lectores. Que puede o no ser la visión que yo tuviera hace más de veinte años, ni la misma que tenga mañana, en una nueva lectura de esta obra.

El horizonte que nunca se alcanza.

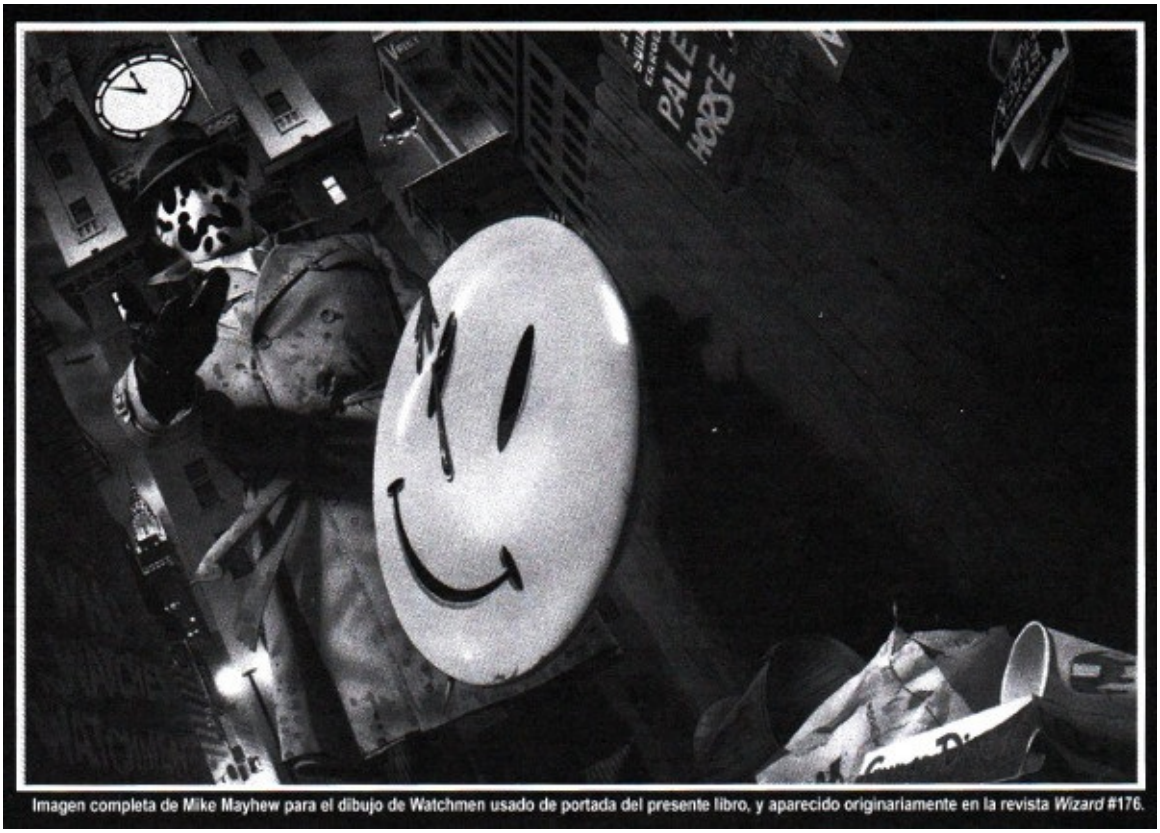


Imagen completa de Mike Mayhew para el dibujo de Watchmen usado de portada del presente libro, y aparecido originariamente en la revista *Wizard* #176.

Imagen completa de Mike Mayhew para el dibujo de Watchmen usado de portada del presente libro, y aparecido originariamente en la revista *Wizard #176*.

EL COMIC-BOOK DONDE EL TIEMPO SE PARO

En el mundo del cómic, nos lo enseñó *Barbarella*, los ángeles ciegos no tienen memoria. Como Pygar, alado y eterno, parece que los lectores de historietas tampoco tenemos constancia del paso del tiempo.

Igual que el reloj nuclear que avanzaba número a número desde cada contraportada de la serie, *Watchmen* ha parado nuestro reloj propio, el reloj con el que contamos nuestras filias y nuestras décadas, el que nos separa de las generaciones anteriores y las venideras, el que marca inexorable (y perdonen ustedes que me vuelva pedante) que acabaremos siendo polvo indistinguible del que cubre las arenas de Marte.

Los lectores de historieta hemos olvidado, o no queremos reconocer, o quizá ni siquiera lo sabemos, ni nos importa, que *Watchmen* es un tebeo de 1986. No de ahora, no de mañana. Aunque será ya para siempre un título eterno, irrepetible, una torre de ingenio que nadie puede mirar sin deslumbrarse, es sintomático y a la vez preocupante que cuando hablamos de historieta contemporánea, cuando hacemos listas de lo mejor que hemos leído o lo que más atesoramos últimamente, se cite siempre la obra de Alan Moore y Dave Gibbons. Y entonces quien hace la apostilla y aclara que estamos tratando de un tebeo que tiene más de veinte años tiene la impresión de que está echando a perder una ilusión, un auto-engaño con el que todos nos sentimos más felices por tal de no ver la desolación del paisaje tebeístico de los últimos veinte años.

Porque *Watchmen* no es un tebeo de ahora. Y desde su publicación hasta hoy, poco puede decirse del progreso y evolución del *comic-book* como medio.

Watchmen, en efecto, paró el reloj. De un género al que en realidad no pertenece, el de los superhéroes. De una industria que pareció contentarse con haber podido producir una obra que encumbraba el medio y lo elevaba a categorías que sólo había alcanzado, si acaso, en contadas ocasiones, acercándolo por su estructura medida a los esfuerzos narrativos hasta entonces vistos sólo en la novela. De unos lectores que comprendieron (comprendimos) que podían contarse historias de otra manera, con otro empaque, anclando fantasía y realidad con una visión poética y descarnada de nuestra realidad, apartándonos de tópicos y de soluciones fáciles.

Watchmen fue, en su momento, una revolución, pero si tuvo mártires fue al otro lado de la barricada, en tanto que al final acabó siendo víctima de sí mismo, una isla

en medio de la nada en que los años noventa convirtieron los tebeos de superhombres. Se le intentó imitar, sin talento y sin demasiado esfuerzo, y la pátina de acercamiento a la realidad que el título supone, obviando que además *Watchmen* es una gigantesca y divertida reflexión sobre cómo cambiaría el mundo si en efecto existieran seres superpoderosos (y le basta con mostrar a uno solo para hacerlo), apenas un reflejo infantiloide y simplista salpicó a los otros superhéroes de la historieta: incapaces de imitar lo inimitable, deslumbrados por la brillante puesta en escena y adaptando al mismo tiempo esa aventura de punto final que fue el *Batman Dark Knight Returns* de Frank Miller, los personajes hasta entonces infantiles se convirtieron en fascistas sin aristas, eternos matones de músculos imposibles y poses incómodas que carecían de dudas, que campaban a sus anchas por un mundo que ya no era nuestro mundo, sino que se convirtió en un mundo (unos mundos) intercambiables de sótanos metálicos y fondos irreconocibles. Mientras que en *Watchmen* es imposible distinguir los buenos de los malos, pues cada personaje tiene su personalidad contradictoria, el mundo exterior de los tebeos de superhéroes, ese mundo que en el fondo *Watchmen* puso en solfa y al que dio la primera puntilla (el último clavo en el ataúd del superhéroe lo daría el propio Alan Moore con el último capítulo de *Miracleman*, por cierto), héroes y villanos se confundieron también, pero no porque las barreras morales se llenaran de detalles que condujeran a la duda, sino porque no se detalló nada y, pese al intento de imitación, adelantándose a las guerras que vendrían, todo se vio en un simplista blanco y negro donde actuaban igual héroes o villanos.

Watchmen es un tebeo lleno de paradojas y la más grande de todas ellas es que no sabemos a ciencia cierta si condenar o no a quien parece ser su gran villano, mientras que el mundo de los *comic-books* que sucedieron a *Watchmen*, apabullados sin duda por su éxito y su propuesta, no fue capaz de mostrar ese juego de vacilaciones, decisiones y dualidades sino que, todo lo contrario, las acciones de quienes hasta entonces habían sido los héroes (llámense Batman, o Spawn, o Capitán América, o Punisher, o Daredevil, o Spider-Man) acabaron por resultar tan condenables desde un punto de vista moral como las de quienes tradicionalmente habíamos considerado supervillanos. Tras *Watchmen*, y sin que fuera, naturalmente, culpa de *Watchmen*, no quedó apenas nadie que fuera capaz de vigilar a los vigilantes.

Watchmen exprime el jugo narrativo de lo que la historieta puede dar (y es sintomático que juegue a incluir una historieta dentro de la historieta), jugando a ser reflexión y ocio. Como una piedra que desvía el curso de un río, *Watchmen* se alza en medio de la corriente (literalmente, del «mainstream») y durante un tiempo consigue que todas las aguas del medio, todo el mercado, se miren en su enorme valor totémico. Sin embargo, en vez de sortearlo, en vez de abrazarlo y llevarse consigo, poco a poco, la arenilla de su desgaste para crear en alguna parte un limo de

aprendizaje, el medio decidió, simplemente, evitarlo, desviarse, tirar hacia otro lado, en tangente algo cobarde, pero buscando al mismo tiempo otra piedra similar que pudiera iluminar de nuevo su camino.

Es posible afirmar, veintitantos años más tarde, que *Watchmen* no alteró la industria de la historieta, que fue y sigue siendo *rara avis* en las evoluciones e involuciones del medio. Decir lo contrario es engañarnos: *Watchmen* no ha tenido émulos, no ha creado una escuela, no ha logrado más que intentos ilusorios de imitación que luego han quedado en nada, en parte, por la sacrosanta continuidad que impide a los sucesivos relevos de guionistas y dibujantes de todas las series, que, en el mercado, son abrazar claramente ningún postulado narrativo ni ideológico. *Watchmen* es un universo cerrado en sí mismo, mientras que los demás superhéroes viven en universos abiertos esclavizados al comercio del continuará. En parte, naturalmente, porque nadie tiene la capacidad creativa de Moore y Gibbons.

Si algo consiguió *Watchmen*, si hay un detalle que todavía reivindica, un cuarto de siglo más tarde, todo el valor de su propuesta, toda su enorme capacidad como obra maestra de la literatura de nuestro tiempo, es que supuso el fin de la inocencia. Los lectores que en aquel ya lejano 1986 nos asomamos por primera vez a las páginas de aquel *comic-book* algo especial (porque hay que recordar, y lo haremos muchas veces a lo largo de este ensayo, que *Watchmen* no es una «novela gráfica», sino una serie limitada de doce *comic-books* que más tarde se ha recopilado en forma de álbum) vimos ya en ese mismo instante que se nos estaba ofreciendo algo diferente, algo novedoso, algo que enfocaba de manera original y hasta ideológica la figura del superhombre enmascarado al que hasta entonces habíamos estado rendidos. *Watchmen*, como hicieran veintitantos años antes Stan Lee, Jack Kirby y Steve Ditko con los primeros pasos de lo que luego hemos dado en llamar el Universo Marvel, debe buena parte del éxito de su planteamiento al «realismo» inherente a su manera de abordar la historia que narra. Si ya en los primeros años sesenta los variopintos personajes de la Casa de las Ideas fueron considerados como «tridimensionales» (y, sin embargo, qué ingenuos nos parecen ahora los soliloquios de aquel Peter Parker adolescente, qué ampulosas las explicaciones pseudo-científicas de Reed Richards, qué ridículas las afectaciones femeninas de Sue Storm, qué rancios los argumentos), no es hasta *Watchmen* en que estos adquieren calidad literaria que trasciende el mero icono visual que forma parte de la identificación de tantos y tantos personajes de historieta.

La comparación entre la obra de Moore y Gibbons y la de Lee y compañía no es ociosa: recordemos que entre el número 1 de *Fantastic Four* y la aparición del primer ejemplar de *Watchmen* pasa prácticamente el mismo tiempo que desde la aparición del primer ejemplar de *Watchmen* hasta nuestros días. Lee, Kirby, Ditko y su equipo (y, en menor medida entonces, la Distinguida Competencia que tardó mucho tiempo

en comprender sus planteamientos y ponerse al día y hacer uso justificado de su apodo) jugaron con los conceptos, los desarrollaron, los llevaron más o menos a situaciones lógicas (y, en ocasiones, auto-paródicas). Durante dos décadas y media, el superhéroe de los *comic-books* creció, se desarrolló, murió y resucitó, se hizo más atlético o se volvió más liberal o más conservador, según los vientos de cambio de la sociedad en la que se englobaban y de la cultura pop de la que formaron parte. La sutil mezcla de elementos fantásticos, humorísticos, amorosos y realistas (sea lo que sea la realidad, naturalmente) consiguió convertir unos *comic-books* cuyos destinatarios eran niños de diez años (basta recordar el sello de la auto-censura del Comic's Code Authority) en un producto sofisticado que empezó a atraer a jóvenes universitarios y, ya en los primeros años ochenta, a jóvenes profesionales. La evolución del medio fue la evolución de sus lectores, el elemento familiar que unía infancia con juventud y con madurez, el lazo emocional que se extendía desde el pasado hasta el futuro.

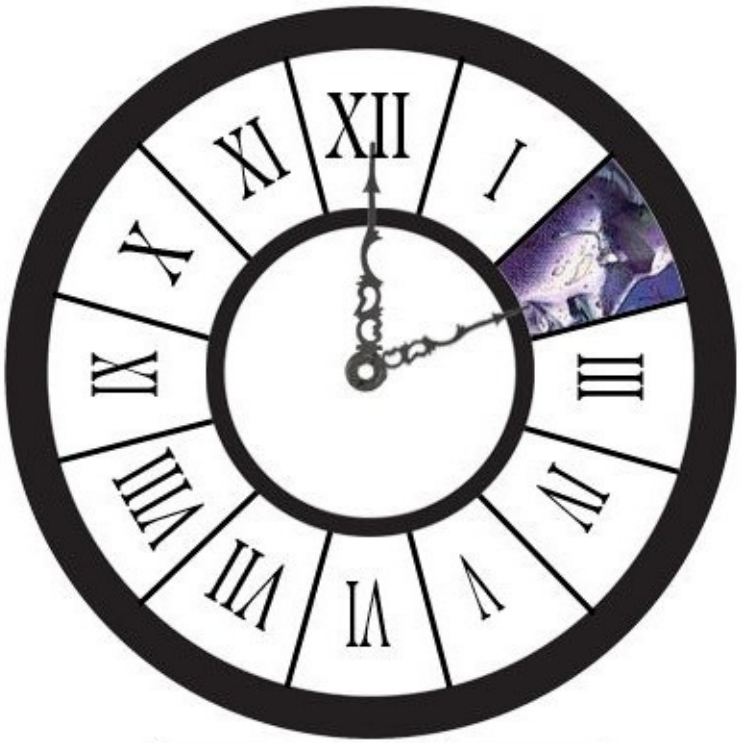
Cuando *Watchmen* aparece, trae consigo buena parte de ese bagaje. Fruto de la cultura pop y hasta de la contracultura, hijos de una generación que ha crecido con la historieta pero también con la música, el cine, las drogas, la literatura, la marginalidad, el underground, la política, el nuevo título supone, como supuso *Fantastic Four* en 1961, una forma nueva de abordar el medio. En esos veintitantos años que separan un título de otro, el mundo se ha vuelto menos ingenuo, más sarcástico, más descreído, menos sucio. El héroe ya no es creíble. Estados Unidos ha sufrido una derrota en una guerra que nunca llegó a declarar. El laborismo inglés (y resulta admirable cómo dos ingleses son capaces de trasladar sus ideas a un *comic-book* que parece cien por cien norteamericano) había saltado por la borda y el nuevo conservadurismo ideológico de Margaret Thatcher parecía que iba a hacer cumplir, desde el otro lado del espectro político, lo peor de las previsiones que George Orwell hiciera en su *1984* (no olvidemos, de paso, que es ese mismo año cuando Moore empieza a escribir el guión, llegando incluso a declarar que su obra empieza donde la novela termina). El breve florecimiento demócrata (es decir, ideológicamente liberal) que había llegado a la política internacional del mundo de la mano de Jimmy Carter tras el fiasco de Watergate había acabado devolviendo la pelota de nuevo al ala dura del partido republicano, entregando la Casa Blanca y las llaves de la economía de mercado y la Guerra Fría a un actor mediocre de memoria espantosa que durante ocho años (y las décadas que vendrían) instauraría una política militar y económica que daría su fruto cuando el Muro de Berlín y la desintegración de la Unión Soviética convirtiera a Estados Unidos, hasta el encuentro de un nuevo enemigo tan irracional como necesario, en el imperio incontestado que controlaba todos los resortes del mundo.

Watchmen refleja todo esto y mucho más, como iremos viendo a lo largo de estas

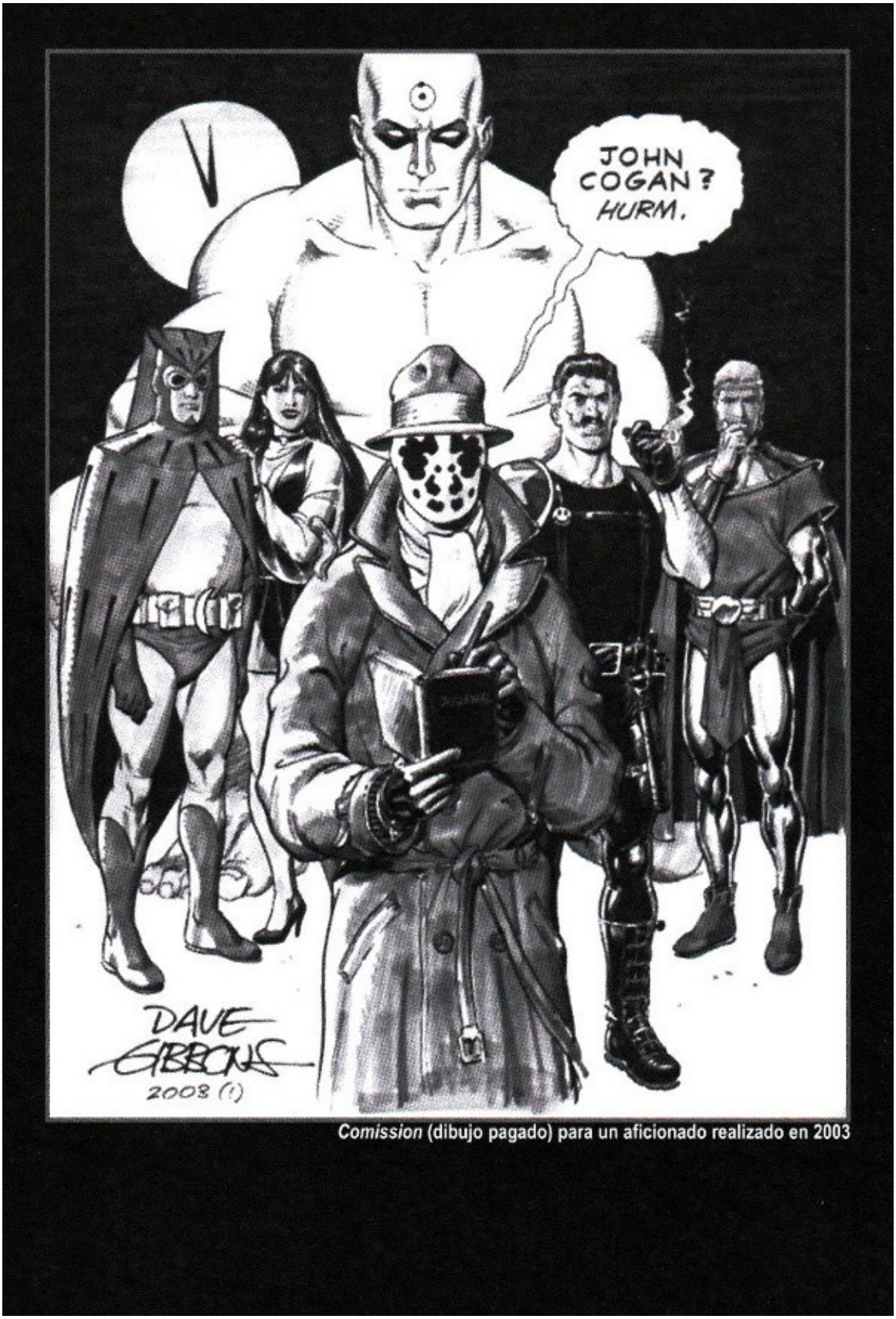
páginas: es un producto de su tiempo que trasciende al tiempo, aunque haya detenido el reloj. Desde aquel verano de 1986 hasta hoy, no puede decirse que la evolución del *comic-book* haya seguido el camino tan claramente trazado en esta historia, ni que las nuevas generaciones de dibujantes y guionistas que en el mundo son hayan sido capaces de aportar una visión nueva y rompedora que aúne tradición con ruptura. De ahí, naturalmente, el desencanto.

Watchmen fue, pues, nuestro mayo francés. Nuestra Revolución de Octubre. Nuestro *Star Wars* adulto. El *comic-book* que nos enseñó cómo podían ser los *comic-books*, el que nos situó en el mundo y nos creó un universo narrativo auto-contenido en sí mismo que no necesitó de miles de páginas ni décadas de continuidad comercial y repetitiva. Watchmen fue nuestro *Eldorado*, la epifanía que nos hizo revalidar a quienes amábamos la historieta que no vivíamos en el error, y que se podía y se debía contar una historia con todas las armas que el medio era capaz de proporcionar, sin concesiones. De ahí, naturalmente, la ilusión que produce cada una de sus relecturas.

Nada termina nunca, y menos, *Watchmen*.



TODOS LOS CAMINOS CONDUCEN A MARTE



Comission (dibujo pagado) para un aficionado realizado en 2003.

Pese a todo, *Watchmen* no surgió de la nada. No es un título que aparezca por generación espontánea, una mutación de un mercado viciado en busca de pastos nuevos. *Watchmen* pertenece a una tradición a la que un día pertenecieron muchos otros cómics, y su gran mérito es que fue capaz de hacerla suya, asimilarla y trascenderla.

Entender la aparición de *Watchmen* implica echar un vistazo a la evolución de la historieta en las décadas previas a su concepción. No es fácil conjugar todos los elementos que desembocan en su puerta, pero baste decir que hubo un tiempo en que el cómic tuvo un peso social y una importancia en la cultura de nuestro tiempo que no lo habían arrinconado a los ghettos de las librerías especializadas (en realidad, de un tiempo a esta parte, jugueterías de juguetes con los que no se juega), sino que formaba parte del acervo cultural de su momento. Existía en la Inglaterra de Alan Moore y Dave Gibbons, por ejemplo, un claro mercado de cómics para niños, esas revistas tipo *The Beano* o *The Dandy* con sus pícaros escolares que imitaban a Guillermo Brown y mostraban la cara alegre de una sociedad educativamente turbia, o las otras revistas de ciencia ficción más experimental donde ya se esbozaban técnicas de reproducción y narrativas más ambiciosas (*Eagle* con el espectacular *Dan Dare*, por ejemplo), mientras que las tiras de periódico inglesas ya habían ido más allá de lo que habían podido llegar las tiras en Estados Unidos, al presentar unos tipos sociales marginales, vagos, pendencieros y borrachines (caso de *Andy Capp*, de Reg Smythe, de quien tanto bebieron luego los televisivos Roper), o mostrar aventuras de espías o de fantasía con un matiz adulto siquiera en la amoralidad de los personajes (*Modesty Blaise*, *James Bond*) o en la continua muestra de desnudos (*Garth*, *Axa*), el juego de seducción pícara e inocente (*Jane*) o la ciencia-ficción de ribetes metafísicos (*Jeff Hawke*).

En el resto de Europa, la divina izquierda había descubierto el cómic como herramienta artística y hasta política; especialmente en Italia y Francia podían encontrarse personajes anti-heroicos o claramente criminales (*Diabolik*, *Satanik*), heroínas despechugadas y desinhibidas (*Barbarella*, *Jodelle*), soñadoras tendentes a la desnudez (*Valentina*), aventureros descreídos donde por fin aparece en la historieta la ideología política (*Corto Maltese*, *Los escorpiones del desierto*) o revolucionarias puestas en escena donde los ambientes futuristas ahogaban en demasía la labor

insustituible del guionista (*Mètal Hurlant*).

Todo esto, además, admitiendo que el cómic adulto como tal quizá tuviera en la Argentina de *Hora Cero* y Héctor Germán Oesterheld su primer y mejor exponente, con obras maestras indiscutibles como *El Eternauta* o *Mort Cinder*.

En los Estados Unidos, sin embargo, el mercado al que a fin de cuentas se dirige principalmente *Watchmen*, la historieta había ido dando bandazos desde hacía tiempo. Un verdadera época de oro (los años treinta y cuarenta, así llamada no porque los *comic-books*, entonces de poca más categoría que los fanzines de los años sesenta, vendieran millones de ejemplares, sino por la calidad y el alcance de las series de prensa, que llegaban cada día a muchos más millones de personas desde los periódicos) había visto en los años cincuenta cómo el realismo entendido como adocenamiento y las cortapisas editoriales de las agencias de prensa lastraban buena parte de sus logros anteriores. Si apenas quince años antes *Brick Bradford* podía disfrutar de una desopilante aventura en el interior de una moneda de diez centavos que duraba casi un año de publicación, Milton Caniff estiraba a su gusto las aventuras de su Terry Lee en China, o Harold Foster desarrollaba a su placer de adulto la gran epopeya americana de *Prince Valiant*, los años cincuenta y sesenta ven llegar el crepúsculo de los grandes títulos de prensa. La televisión, por un lado, resta anunciantes a los periódicos y los periódicos, es sabido, atraen a sus anunciantes con la oferta de títulos de historieta. Por otra parte, intentando facilitar al lector la comprensión y disfrute de las historias (y sin duda para tener el arma de la cancelación a mano, sin dejar a los lectores colgados de la resolución de la historia en curso), se reduce la extensión de éstas, condensando las tramas a ocho semanas que resultan, comparadas con el lujo de narrar a placer, insuficientes. Es paradójico que el férreo control narrativo a lo que eso lleva acabe por restar logros a los grandes títulos de siempre y sin embargo en *Watchmen* sea precisamente la contención del espacio narrativo (doce números de estructura milimétrica además, donde el tempo narrativo viene marcado desde la primera página del primer número) lo que revalide su enorme maestría.

Ya hemos dicho que la categoría artística de los dibujantes (en pocos casos se reconocía que detrás había un guionista) delimitaba clarísimamente una frontera entre la prensa y los *comic-books*, tendencia que vendría a invertirse a partir de los años sesenta: el propio Jack Kirby, apodado «El Rey» de los *comic-books*, sólo lograría su sueño de dibujar una tira medianamente importante para los periódicos (*Sky Masters of the Space Force*) cuando sus dibujos fueron embellecidos por las espectaculares tintas hiperrealistas de Wallace Wood, hasta lograr explotar por fin todo su genio de diamante en bruto desde el mercado del *comic-book* que esperaba para saltar al primer plano en cuanto las tiras de prensa perdieran el liderazgo del medio (y donde, por cierto, es el revestimiento de entintadores como Joe Sinnott o Mike Royer lo que,

al privar de fuerza desatada su trabajo, lo tamiza y lo convierte en arte más acorde con el canon).

El *comic-book* ya barruntaba su potencial creativo desde hacía tiempo. Seguir una historia día a día en segmentos de tres o cuatro viñetas, o solamente los domingos, exige una fidelidad en el lector y, sobre todo, una maestría en el narrador que no está al alcance de todo el mundo. Como producto, es más cómodo leer una historia de corrido, y es por eso que los primeros *comic-books* recopilan al principio las historietas publicadas en los periódicos y, casi sin solución de continuidad, pasan a producir material propio. El valor intrínseco de esta forma de publicación se traduce, casi desde el principio, en las tiradas gigantescas y el poco precio (10 centavos durante muchas décadas) que esos *comic-books* costaban. Existía, además, una enorme pluralidad temática (hacia la que *Watchmen* haría un guiño con el cómic-dentro-del-cómic que es el supuesto número de *Tales of The Black Freighter*) que al correr de los años desembocaría en el injusto monopolio del tema superheroico.

En los años cincuenta, y durante poco tiempo, el *comic-book* exhibiría buena parte de su potencial con las propuestas de EC cómics, donde se exploran por primera vez temáticas antes nunca vistas en la historieta. El terror, el crimen, la ciencia ficción de tradición no fantástica y, sobre todo, el quiebro final sorpresivo y a veces sarcástico escandalizarían a los sectores más conservadores de la sociedad y el mercado. La perspectiva que dan los años explica a la perfección la histeria desatada al respecto, en tanto los muchos y divertidos títulos de EC no estaban destinados al público infantil que consumía *comic-books* y a nadie se le había ocurrido todavía pensar que podían publicarse historietas para adultos. El triste efecto rebote de toda esta caza de brujas en miniatura que sufrió la industria, una versión para andar por casa de la auténtica cruzada anti-comunista que se propagó por otras expresiones de la cultura con más glamour (mismamente, la literatura o Hollywood) fue crear una auto-censura encubierta que, con el nombre de Comics Code Authority supondría una especie de biblia de lo que se podía o no se podía contar en el mundo del cómic; fue quizás el primero de los muchos pasos atrás que a lo largo de sus ciento y pico años de vida han ido caracterizando a la historieta.

En franca decadencia los títulos señeros de décadas anteriores (una decadencia que llegaría a extenderse dolorosamente hasta nuestros días, donde los grandes personajes clásicos apenas son un fantasma de lo que fueron y donde el cómic de prensa sólo interesa ya en tanto chiste gráfico auto-contenido, bien sea en una o tres viñetas), la floreciente industria del *comic-book* ató su futuro y lo ató demasiado bien. El resultado fue entregarse a la ñoñería y el infantilismo desaforado, a historias que lo mismo eran ingeniosas que repetitivas y tontas, a argumentos que no desarrollaban en sus pocas páginas más que anécdotas alargadas donde la simplificación temática no era capaz de ocultar al mismo tiempo una peligrosa simplificación de la vida y las

bases sociales sobre las que se sustenta la ideología. Hoy cuesta trabajo creer que los títulos de la Nacional Publications, luego DC, fueran tan irremediablemente necios, pero así fueron, así fuimos todos.

Sin embargo, la juventud que había disfrutado de aquellos tebeos de crímenes truculentos y aquellas historias de terror macabro pronto acabaría por convertirse, apenas iniciada la década de los sesenta, en el símbolo del cambio, en el principio del fin de aquella América timorata y asustadiza desde dentro del orgullo patrio que supuso la Era Eisenhower. El futuro era suyo y el futuro era ahora. Lo mismo que no se pudo contener la revolución musical, tampoco se pudo contener durante demasiado tiempo la búsqueda de nuevos caminos para la historieta.

Todavía sometidos al Code, los cómics de los años sesenta, con la Marvel Comics Group por un lado y el movimiento underground[1] por otro, fueron haciendo realidad aquella canción que, desde tan lejos y aplicada a otra situación política, popularizara Lluis Llach en nuestros círculos progres. Moviendo la estaca inmovilista de un lado y de otro los *comic-books* pasaron a formar parte de la cultura pop, hasta tal punto que reflejaron sus modas y marcaron sus modas: basta ver hoy cualquier película o serie de televisión dedicada a esa época para que, junto al pelo largo, el *flower power*, los pantalones de campana y los chalecos, la música que ya forma parte de nuestro pasado emocional, aprendido o vivido, aparezca siempre algún título de cómics: baste recordar cómo con su magistral *Atrápame si puedes* (2002) Steven Spielberg juega con el personaje de The Flash como imaginario alter-ego de Leonardo di Caprio, mostrando los tebeos exactos de cada época y, de paso, ampliando el *generation gap* que lo separa del policía interpretado por Tom Hanks (en tanto que Hanks, si acaso, conocería al Flash de los años cuarenta, Jay Garrick, no a Barry Allen).[2]

Los cómics perdieron glamour al hacerse contraculturales. Si antes eran revistas como *Time* o *Life* las que entrevistaban y hasta sacaban en portada a dibujantes de historieta como Milton Caniff[3] o Al Capp,[4] ahora eran títulos como *Rolling Stone Magazine* los que se acercaban al denso maremagno que caracterizaban las historietas de la década prodigiosa. Frank Zappa demostraba su admiración por Jack Kirby, éste se acercaba a la cultura del surf al convertir a Frankie Avalon, el ídolo que admiraba su hija, en Estela Plateada, mientras que *Batman* asomaba a las pantallas televisivas arrastrando consigo el colorido, las onomatopeyas y la exagerada patosería inverosímil (la palabra en inglés es «campy») que hasta entonces sólo habían pertenecido a los cómics.

Durante casi veinte años, cultura popular y cómics fueron lo mismo. Los *comic-books* de las grandes editoriales y las ediciones underground reflejaron cada uno a su manera la etapa de cambios, exploración, ilusiones, decepciones, rechazo a la guerra, reflejo de las modas, la inquietud por ampliar las puertas de la percepción que durante algún tiempo se asimiló al consumo de drogas; todo aquello que *Watchmen* recogería

en mayor o menor medida, puesto que sus creadores, desde Inglaterra, habían vivido esos movimientos absorbiendo lo que llegaba de Estados Unidos y saboreando desde mucho más cerca lo que la ingenua revolución de los sesenta pretendía y que luego el movimiento punk podría en duda.

El globo se deshinchó un poco con la llegada de los años setenta, quizá porque el desencanto se adueñó de una sociedad que, pese a haberse opuesto con uñas y dientes a la guerra de Vietnam (y no olvidemos que la guerra de Vietnam sigue siendo una de las piedras angulares sobre las que se sustenta *Watchmen*), quizá no fue capaz de digerir no sólo la derrota, sino lo vergonzoso de la retirada. Siempre a rebufo de lo que se cocía en otros medios (reconozcamos que buena parte del éxito de los cómics de superhéroes se debe a la imitación de los gadgets futuristas de quien fuera el principal icono pop de los años sesenta, el agente James Bond, 007), los cómics verían de pronto que el principal éxito en las pantallas cinematográficas de todo el mundo tocaba precisamente la temática que a los cómics, o al menos a los *comic-books*, le estaba vetada por prohibición propia: el terror que había empezado a usar inteligentemente el uso pop del color y, precisamente desde Inglaterra y de la mano de Hammer Films, mostraba a los viejos personajes atávicos de la Universal (Drácula, Frankenstein, el Hombre Lobo, etc) adaptados a los gustos y sensibilidades y sensualidades de los nuevos tiempos.

La prohibición de usar todo aquello que el Comics Code interpretaba como nocivo no podía aplicarse al mercado en apariencia distinto de las revistas de historietas, sofisticados magazines en blanco y negro, mejor papel y presentación más lujosa que, principalmente de la mano del editor James Warren, recuperarían muchos de los antiguos planteamientos y hasta a alguno de los mismos dibujantes de EC cómics, ahora dirigidos a un público en apariencia más adulto, al menos en tanto a su capacidad adquisitiva.

Los tiempos habían cambiado y eran imparables. El *comic-book* pretendió continuar con sus temáticas de siempre, pero no tuvo más remedio que acercarse a las temáticas nuevas. Con Comics Code o sin él, los títulos en color se poblaron de vampiros, hombres-lobo, criaturas de ciénagas imposibles o hijos del diablo o momias. Lentamente, un nuevo acercamiento adulto, siquiera porque en los cómics de superhéroes la violencia era tan espectacular como irreal e imposible, se fue apoderando del mercado: muertes más o menos crueles, situaciones terroríficas que remedaban las del cine o la novela, el sexo insinuado y a veces incluso ligeramente mostrado. Es la época de *Tomb of Drácula*, de *Dracula Lives*, de *Tales of the Zombie*. Es la época de *Conan the Barbarian* y de *Savage Tales*, en seguida reconvertida a *The Savage Sword of Conan*, la de *The Deadly Hands of Shang-Chi Master of Kung-Fu*[5] y del acercamiento a la ciencia ficción de raíces literarias con *Unknown Worlds of Science Fiction*. La época de *The Man-Thing* y su hermano casi gemelo *The Swamp-*

Thing,[6] tan importante luego para la carrera de Moore y el título que nos ocupa. La época de *Howard the Duck* y Steve Gerber, el guionista que fue prácticamente Alan Moore antes de Alan Moore.[7]

La mezcla de estas temáticas con los universos superheroicos chirrió en ocasiones, pues no siempre llegó a casar bien el *angst* (ansiedad) adolescente de los vigilantes enmascarados con las nuevas perspectivas morales de los nuevos personajes que desembarcaban de un medio, el cinematográfico o el pulp, donde no tenían tantas cortapisas. Como toda moda, la eclosión de los nuevos títulos, o al menos su novedad, duró poco, y en el último tercio de la década pareció que, para el *comic-book* de superhéroes de toda la vida, había llegado el final.

Sin embargo, especialistas en supervivir y adosarse a cualquier moda, la ciencia ficción galáctica exportada una vez más de las pantallas vino a echar una mano a la industria. Los títulos se llenaron de referentes que a su vez eran referentes de personajes de historieta, y el inicio de la década de los ochenta vivió el feliz desembarco de nuevas generaciones de creadores que sí fueron capaces de repescar los superhéroes tal como fueron en los años sesenta y mostrarlos de una manera novedosa y moderna que no puede ser descrita sino como adulta. Tanto en Marvel como en DC, los nuevos tiempos auguraban acercamientos menos convencionales y más revolucionarios a los personajes de siempre: en realidad, la primera mitad de los años ochenta (o quizá hasta que *Watchmen* pone punto y final a las experimentaciones temáticas) sí que puede considerarse la auténtica edad de oro de los *comic-books*.

En DC, la crisis agudiza el ingenio y antes de reestructurar su multiverso de inventa la «limited series» de cuatro o seis números, donde se explora el potencial de algún personaje secundario u olvidado y se permite a los autores experimentar y tratar de una nueva manera material ya conocido y en ocasiones postergado por los imperativos comerciales a los que la industria se debe. Quizá gracias al éxito de esta nueva fórmula DC reorganizó su multiverso, reduciéndolo a una sola línea argumental, pese a los flecos que pudieran quedar tras su célebre *Crisis on Infinite Earths*, la recuperación de un evento anual que limpiaría los rincones de la casa y dejaría sitio a las nuevas adquisiciones editoriales que se habían ido asimilando al sello, entre ellas los personajes de Charlton cómics. En Marvel, de la mano férrea pero astuta de Jim Shooter, se ofrecieron las versiones más inteligentes e interesantes de los personajes típicos, y autores como Chris Claremont, John Byrne, Frank Miller o Walt Simonson pudieron explorar nuevos campos a su gusto… o al menos hasta donde les pudieron dejar los poderes que son. Se da la circunstancia de que uno de los títulos menores, la miniserie de doce números de 1985-1986 *Squadron Supreme* (un grupo de superhéroes de una Tierra paralela que parafrasea a los personajes de DC Cómics, igual que *Watchmen* parte en origen de los de Charlton), guionizada por

Mark Gruenwald y dibujada por Bob Hall y Paul Ryan entre otros, narra qué sucedería si los superhéroes, haciendo uso de sus poderes, decidieran tomar las riendas del mundo e instaurar la utopía según su modo de entenderla.[8] Casi un esbozo de lo que *Watchmen* iba a ser apenas un año más tarde.

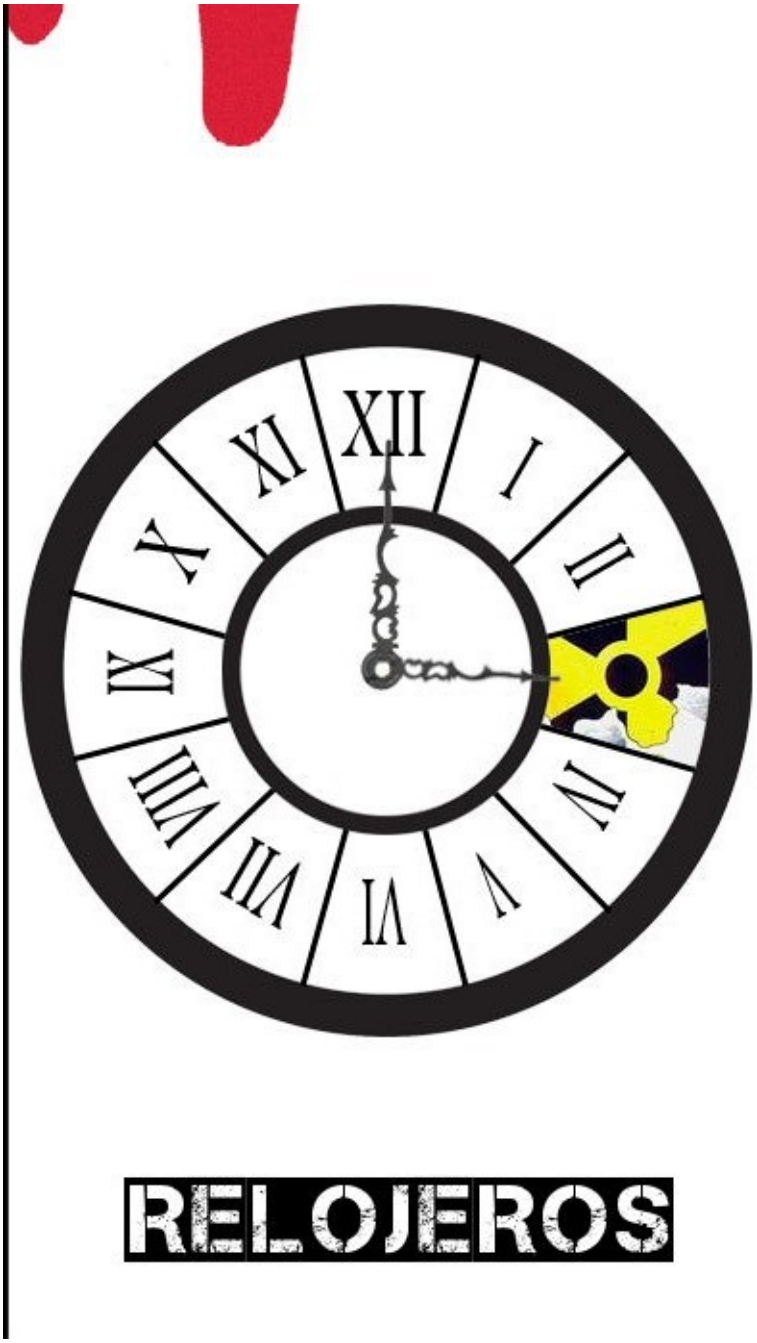
Al mismo tiempo, influidos por la importación de los novedosos planteamientos gráficos de *Mètal Hurlant* en Francia, el mercado americano importaba y exploraba historietas similares con el título capital *Heavy Metal*. Warren Publishing extendía a la ciencia ficción sus títulos de terror, añadiendo *1984* a sus populares *Creepy*, *Eerie* y *Vampirella*. Desde Marvel, bajo la coordinación del gran Archie Goodwin, se publicaría *Epic Illustrated*, una revista de corte similar donde por primera vez los autores eran dueños de los personajes, y poco después (1982) la línea Epic Comics presentaría un buen puñado de series con las mismas características de edición y conservación de autoría de derechos, en *comic-books* de mejor papel y mayor precio, sin publicidad, y con temáticas más adultas y diversas que las que tradicionalmente venían viciando el mercado.

Existían también numerosos títulos de editoriales «independientes» (es decir, no vinculadas a las dos grandes y no necesariamente dedicadas a publicar superhéroes) que ya se habían ido acercando progresivamente a temáticas más adultas, mientras que el mundo de lo que luego ha sido bautizado con el eufemismo «novela gráfica» ya había asomado al mercado americano con títulos como *Sabre*, *Blackmark* o *A Contract with God*, donde ya se iniciaba la visión auto-contenida de la historieta sin necesidad de someterse a una continuidad eterna y a su presentación como tomo unitario. Frank Miller, en 1982, ofrecía en su *Ronin* una serie limitada de arriesgada presentación y formato, y en 1986 vería la luz su mítico *Dark Knight Returns*, la revisitación de un Batman anciano y no anclado a la continuidad (ni al futuro del personaje), que indicaba que las temáticas superheroicas podían ser vistas desde prismas novedosos.

En Inglaterra, el *nonsense* y la ciencia ficción que tan bien ejemplifica, en la televisión, el mítico *Doctor Who*,[9] habían hallado en *Judge Dredd* y *2000 A. D.* el caldo de cultivo de una generación de jóvenes artistas que, haciendo suyas muchas de las características propias de la historieta inglesa (irreverencia, inconformismo, burla a las autoridades, absurdo, ironía, sentido de la maravilla y hasta crítica social) sin duda no soñaba que llegaría el día en que su aprendizaje en historietas cortas les abriría las puertas del todopoderoso gran hermano yanqui, y que éste se rendiría a su nueva forma de entender el *comic-book* y el superhéroe.

Algunos dibujantes británicos ya habían pasado al mercado americano en los años setenta, siendo Barry Smith el más destacado de todos ellos. Nunca lo habían hecho los guionistas.[10]

Hasta que llegó Alan Moore.


RELOJEROS

Pin-up de Víctor Santos para la presente edición.

Alan Moore había nacido en Northampton, una capital de provincias del centro geográfico inglés, el 18 de noviembre de 1953. Northampton es considerado por sus habitantes «el pueblo más grande de Inglaterra»,[11] el lugar de nacimiento de Ricardo III y de la ejecución de María Estuardo, una ciudad industrial dedicada a la manufacturación de calzado durante muchas décadas y en la que el propio Moore centraría su novela *Voice of the Fire*. Si nos atenemos a su biografía más o menos oficial y la damos, como a la mayoría de las biografías, por cierta, nos encontramos con que tuvo una adolescencia difícil de clase obrera, que fue expulsado del instituto a los diecisiete años por traficar con LSD, y que su formación literaria y artística es prácticamente auto-didacta tras haber tenido que pasar por diversos trabajos de poquísima monta.[12] Para los propósitos que aquí nos interesan, baste decir que sus primeros acercamientos a la historieta son desde un campo que bien podríamos tildar de *underground*, donde él mismo dibuja y escribe sus historias para revistas de música bajo el pseudónimo Curt Vile, y las tiras de *Maxwell, the Magic Cat*[13] para el periódico *Northants Post*, firmando esta vez como Jill de Ray, acróstico del asesino en serie Gilles de Rais.

Consciente de que es imposible para él dedicarse a la historieta como dibujante (algunos ejemplos de su producción hablan por sí solos), Moore se dedica entonces a escribir guiones cortos para otros autores en diversas revistas. Son historias breves de cuatro o cinco páginas, casi siempre de ciencia ficción, para títulos como *2000 A. D.*, *Warrior*, *Doctor Who*, y que el propio Moore reconoce como la mejor manera de iniciarse en la carrera de guionista. Poco a poco, su calidad como escritor le permite serializar diversos títulos, de los cuales destacamos, por su importancia con el tema que nos ocupa, *Captain Britain* para Marvel UK, el superhéroe que pretendía ser la contrapartida británica del alter-ego de Steve Rogers que ya había ideado Chris Claremont en los años setenta y que luego el propio Claremont y el dibujante de la serie, Alan Davis, recuperarían, junto con la novedosa continuidad creada por Moore, para las series de mutantes, en especial *Excalibur*. La reedición americana de este material sin permiso de Moore significó durante muchos años un importante punto de ruptura entre el escritor y la empresa editorial, un escollo que se había iniciado con el otro gran título de estos años: *Marvelman* (1982) creado para *Warrior*[14] con Garry Leach primero y Alan Davis más tarde,[15] o cómo insuflar de la lógica del mundo

real a unos ingenuos tebeos ingleses de los años cincuenta surgidos a la sombra del *Captain Marvel* original y que sobrevivieron reciclados al popular «queso de bola» cuando éste tuvo que desaparecer temporalmente del mercado por problemas legales planteados por la demanda de los dueños de Superman, que incomprensiblemente lo habían acusado de plagio.[16]

Marvelman es un trabajo enormemente sólido que demuestra el grado de madurez y capacidad narrativa que Moore había desarrollado en apenas unos años de dedicación al medio. La dicotomía hombre/superhombre se resolvía no con el siempre inestable equilibrio entre ambos, sino con la lógica supervivencia del segundo a costa del primero. Muchos de los elementos que convierten a Marvelman en un dios de nuestro tiempo sobrevivirían luego en el Dr. Manhattan de *Watchmen*, incluyendo el parecido físico de ambos con el actor Paul Newman, considerado un canon de perfección humana.

«A los once años, quise hacer una parodia de los superhéroes que fuera tan divertida como "Superduperman",[17] pero me pareció que sería mejor hacerla sobre un superhéroe inglés», cuenta Moore.[18] «Me pareció divertido que Marvelman hubiera olvidado su palabra mágica. Creo que incluso llegué a tener un par de dibujos al estilo de dibujo paródico de Wally Wood. Y luego me olvidé por completo del proyecto; no fue hasta diez o doce años más tarde cuando empecé a trabajar en los cómics, y la idea volvió a la superficie. Sí, sería divertido si pudiera conseguir los derechos de Marvelman, pero no para usar esas ideas como efecto dramático, sino como algo más sorprendente y punzante, tomar un tipo de superhéroe muy simplista e inocente de los años cincuenta y lanzarlo a un entorno mucho más complejo y oscuro de los años ochenta». Y la idea, originalmente una especie de sátira de Miracleman o Marvelman que había olvidado su palabra mágica podría convertirse en algo bastante enternecedor que tuviera resonancias dramáticas.

Marvelman llamaría la atención de una de las editoriales independientes americanas, Eclipse cómics, que lo lanzaría en 1985 en formato *comic-book* recopilando los capítulos que ya habían sido serializados en la revista inglesa y, a la postre, acabaría por culminar la serie 16 números más tarde.[19] Marvel Comics dio la voz de alarma y, conscientes de que el título podía correr peligro, se optó por el menos comprometido nombre de *Miracleman*, si bien Alan Moore no quedó satisfecho y llegó a enviar una carta a Marvel en términos bastante duros:

> Recalqué que al menos en la versión del calendario por la que solemos guiarnos, 1954 sucedió unos cuantos años antes de 1961.[20] Esa era realmente la única reclamación que Marvel tenía sobre el nombre: no era moral, sino que tenía que ver con el tamaño de Marvel. Básicamente, se trataba de que Marvel tiene abogados, tiene unos recursos financieros inmensos. Marvel sabía que fueran cuales fuesen los temas morales buenos o malos del caso, podían hacer lo que quisieran. Así que en ese punto les escribí una carta, me puse en

contacto con ellos diciendo claramente: «*Saben ustedes que son grandes, saben que son feos. Podrían aplastarnos legalmente, así que está claro que no llamaremos al personaje Marvelman. Pero por favor tengan por seguro que en ningún momento futuro volveré a considerar trabajar para Marvel Comics o con Marvel Comics de ninguna de las maneras*».[21]

Es un periodo fértil de ideas constantes que, curiosamente, Moore sabrá extender en el tiempo, sorteando todo tipo de dificultades y desencuentros (incluido el baile de dibujantes y editoriales), hasta poder culminar y redondear sus tramas y, lo más notable, sin que se note en ningún momento que entre la concepción original de la historia y su milimétrico remate pasan años.

El otro gran título de estos años es *V for Vendetta*, también para *Warrior*, ahora con David Lloyd al dibujo. Una anti-utopía (¿las hay de otro modo?) situada en una Inglaterra fascista no muy lejana en el tiempo donde un rebelde anarquista, V, se enfrenta a lo establecido sembrando el terror. Reciclado de un viejo proyecto sin éxito que Moore había enviado a DC un par de años antes, *The Doll*,[22] es el dibujante quien propone disfrazar al personaje protagonista con una máscara de papier maché de Guy Fawkes, el personaje histórico que intentó atentar contra el Parlamento inglés y que fue detenido el 5 de noviembre de 1605 y más tarde ejecutado. Como ocurre con otros títulos, V al final fue publicado en color por DC cómics, concluyendo la historia que había quedado inconclusa y ofreciendo, quizá sin saberlo, una versión turbia del superhéroe/vigilante que ponía también en solfa la actuación individualista del hombre contra la máquina social: el postulado de Moore y su defensa del anarquismo en este título es tan extremo que este lector al menos no puede sino recordarse una y otra vez que a fin de cuentas nos encontramos ante un tebeo que tampoco hay que interpretar a pies juntillas.

Pero, independientemente de lo salvaje y desmedido de buena parte de la historia (V es presentado ya en el primer episodio como «El Villano»), Moore experimenta y juega con el formato de capítulos cortos y múltiples puntos de vista, volcándose en la estructura reticular de la página, tan parecida en ocasiones a lo que luego Gibbons presentaría en *Watchmen*, y jugando con los iconos superheroicos[23] y lingüísticos (cada capítulo empieza por la letra V) para hacer una demoledora crítica al poder. Lástima que la caracterización psicológica de tantos personajes no vaya acompañada de una clara caracterización física,[24] y que el color añadido al blanco y negro original desluzca mucho el resultado final.

Con Marvelman empezaron a aparecer detallitos brillantes, pero creo que fue con V for Vendetta donde empecé a darme cuenta de que se podían conseguir efectos increíbles uniendo palabras y dibujos o dejando fuera las palabras durante un tiempo. Empecé a darme cuenta de lo que se podía hacer con el storytelling y el tipo de, sí, de capas de significado que podían añadirse a la historia. Creo que V for Vendetta fue uno de los primeros logros que hice en términos de mi propio estilo personal.

Cuando empezamos a hacer V, la idea original era tener un aventurero sombrío, romántico, noir, y luego se nos ocurrió situarlo en el futuro y después los detalles empezaron a aparecer lentamente. En algún punto nos dimos cuenta de que estábamos tratando el contraste entre anarquía y fascismo, que había un montón de preguntas morales y que, en efecto, estaba mucho más centrado en el mundo de las ideas que en ciertos aspectos es más importante que el mundo material que creo es una idea que probablemente ha dado frutos recientemente en otras áreas de mi trabajo, donde aún hay algo con lo que estoy muy implicado: la valoración de que las ideas son más importantes que el material.[25]

Hay, indudablemente, un hilo común entre Marvelman, V, Swamp Thing y Dr. Manhattan, en tanto todos ellos trascienden de un modo u otro la humanidad que apenas recuerdan y, fruto de accidentes tecnológicos o experimentación, cambian sus cualidades físicas y morales para convertirse en semidioses.

En cierto sentido, podemos decir que Watchmen deriva de Marvelman en tanto muestra una visión muy distópica del mundo superheroico. Probablemente, en términos de técnica, le debe más a V de Vendetta.

En estos tres títulos Moore demuestra que es capaz de conjugar una narración experimental y moderna y al mismo tiempo dotar al contenido de una fuerte estructura narrativa que acabará por desembocar, al correr del tiempo, en el clasicismo formal que caracteriza a *Watchmen*. Moore y sus dibujantes del momento saben que están abriéndose paso en un mundo y un género antes tradicionalmente reservado a los creadores norteamericanos, pero saben dotar a sus títulos de eso tan indefinible que es el cómic inglés, tan dado al absurdo y a la crítica al poder, la pátina de realidad que los tiempos exigían, un sentido de la narración que aúna al mismo tiempo la tradición norteamericana con la europea, añadiendo además los conceptos literarios de la «new-thing» de la década anterior y la influencia de guionistas como Harvey Kurtzman o novelistas con los que el propio Moore reconoce tener una deuda: George Orwell, Michael Moorcock, Thomas Disch, Aldous Huxley o William Burroughs.

Tan novedoso acercamiento a la historieta hace que a Moore le lluevan los premios. Con sorna imperturbable, él mismo cuenta:

Empecé a recibir premios en Gran Bretaña, y dejé muy impresionados a los americanos. Los americanos tienden a pensar que todos los premios son como los Oscar. No se dieron cuenta de que los jurados de los premios de cómic son treinta personas con anoraks y patéticas vidas sociales. Pero en lo que a mí se refiere, si había ganado un premio, era un genio inglés.[26]

Como es sabido, ese reconocimiento en su país le abrió las puertas del mercado americano, donde se le entregaría en 1983 una serie feneciente, *The Saga of the Swamp Thing*, un título de terror creado a mediados de los años setenta por Len Wein y Bernie Wrightson y que, tras la marcha de sus creadores, había languidecido hasta

el punto de la cancelación. Resucitado para aprovechar el tirón (?) de la película de Wes Craven, el personaje se enfrentaba de nuevo al fantasma de la desaparición. De perdidos al río, Moore hace con el primer número del personaje lo mismo que ya había hecho con *Marvelman* (y que, en cierto modo, pretendía hacer con *Watchmen*): poner al día un personaje y un concepto caducos. Deshaciendo de un plumazo la concepción de superhéroe de limo y hierba que La Cosa del Pantano[27] había sido hasta ese momento, Moore convierte al personaje en un elemental de la naturaleza que por error ha creído hasta entonces que es un ser humano mutado en ser vegetal, pero a la vez respeta lo que han hecho antes que él y consigue integrarlo todo en una continuidad que lleva al cómic de terror a cotas nunca vistas antes (ni después): en vez de repetir los esquemas tradicionales de la EC o de Warren, Moore parece tomarse en serio la palabra «saga» del título y desarrolla historias que luego se enmarcan en una visión grandiosa de la mística americana, revisitando tópicos y personajes, eludiendo a Stephen King y saltando directamente a la estética y las propuestas literarias del mucho más inquietante y experimental Clive Barker; los dibujos de Stephen Bissette, Rick Veitch y John Totleben ayudan a crear una atmósfera en perfecta sintonía con la música que Moore les va escribiendo (igualmente válida, por cierto, en color o en blanco y negro). Todo ello, dentro de un microcosmos privado donde no faltan alusiones literarias antes nunca transitadas (*La Divina Comedia*, nada menos), escarceos con drogas alucinógenas, la rompedora relación amoroso-sexual entre el protagonista y su pareja humana y, para remate, la inclusión de todo esto que tan arriesgado y particular era dentro del *mainstream* del Universo DC y sus superhéroes. No es de extrañar, ante tal riqueza de conceptos y tratamientos, que *Swamp Thing* pillara a editores y lectores con el pie cambiado.

La revolución que inicia Moore tiene sus primeros frutos cuando se le ofrece escribir el anual 11 de Superman de 1985, una historia que luego ha quedado en los anales como de las mejores del personaje, «For the Man Who Has everything», y que supone un nuevo y vital reencuentro con Dave Gibbons.

David Chester Gibbons había nacido en Londres el 14 de abril de 1949 (es, por tanto, cuatro años mayor que Alan Moore). Pronto desarrolló su afición por la historieta, aunando los títulos americanos como *Superman* o *Mad* con las revistas inglesas como *Eagle*. También auto-didacta, Gibbons confiesa tener a artistas como Wally Wood, Will Elder, Frank Bellamy, Jack Kirby y Will Eisner como influencia. A los veintipocos años, alterna su carrera como perito aparejador con el mundo del cómic y la ilustración, primero como rotulista para los títulos de IPC y luego ya como dibujante de historias cortas de fantasía, terror y ciencia ficción para DC Thompson. Con Brian Bolland dibujaría para el mercado nigeriano las aventuras de un superhéroe negro, *Power Man*, sin ninguna relación con su homónimo marveliano. Tras decidir dedicarse en exclusiva al cómic, Gibbons empieza a trabajar para la

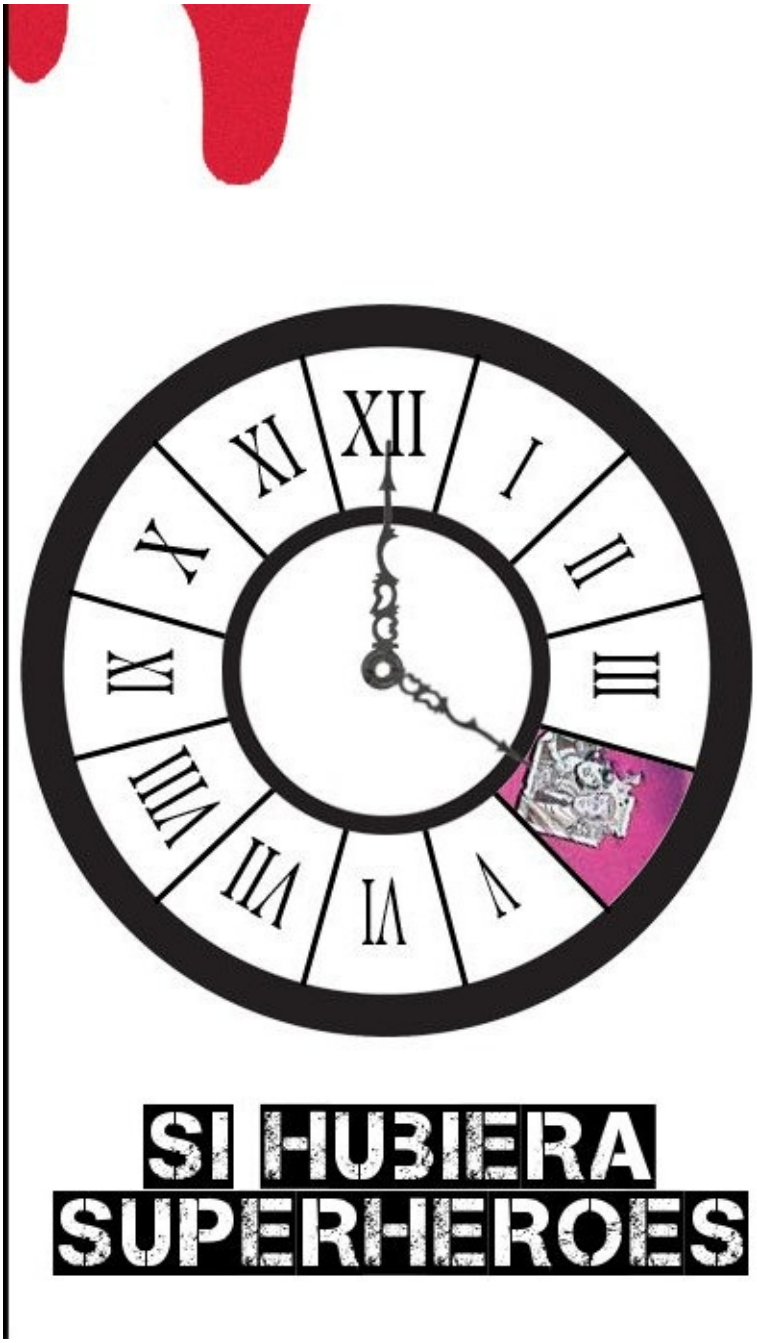
mítica *2000 AD* ya desde su primer número con títulos como *Harlem Heroes*, su idolatrado *Dan Dare*, *Ro-Busters*, *Rogue Trooper*, o el mismísimo *Judge Dredd*. Para Marvel UK realizaría durante mucho tiempo las historias cortas del *Doctor Who*, encargándose de plasmar en cómic las extravagantes andanzas del cuarto Doctor, encarnado en la pequeña pantalla por Tom Baker, considerado durante muchos años (hasta la resurrección contemporánea de David Tennant) como el Doctor «definitivo».

Su destino ya se cruzaría con el de Alan Moore en varias historias de *Thang's Future Shocks* y *Time Twisters* entre 1982 y 1983. Un primer intento de ofrecer su trabajo a las editoriales americanas, Marvel y DC, es infructuoso, pero por fin en 1983 Len Wein le ofrece dibujar historias de back-up de los *Green Lantern Corps* para *Green Lantern*, alguna de ellas guionizada también por Alan Moore. Un encuentro fortuito con el legendario Julius Schwartz en una convención de cómics de Chicago lo une de nuevo con Alan Moore en el mencionado Anual número 11 de *Superman*.

La relación entre ambos autores británicos es fluida: los dos comparten parámetros similares, han trabajado juntos en el pasado, los dos tienen de pronto abiertas las puertas del mítico mercado norteamericano. Ninguno de los dos desaprovecha la ocasión. Gibbons, dueño de un estilo muy característico, pausado y reconocible, con elementos clásicos que quizá no le han hecho todavía en este momento despegar del todo en el mundo del superhéroe norteamericano,[28] muestra en este anual su visión de Superman, Batman, Robin y Wonder Woman.

Gibbons da el do de pecho en esta historia y sabe que puede ser el primer paso hacia delante en una carrera internacional. La categoría del guión, además, no le permite ir a remolque.

El segundo paso le viene de camino, casi al mismo tiempo, cuando se entera de que Alan Moore está preparando para DC un nuevo proyecto que aún no tiene asignado dibujante: *Watchmen*.



SI HUBIERA SUPERHEROES

Pin-up de Rafa Fonteriz para la presente edición.

Como suele ocurrir en estos casos, las versiones de los implicados en la creación del proyecto que luego sería *Watchmen* coinciden en lo básico y difieren en los detalles circunstanciales. El concepto editorial de la mini-serie de cuatro o seis números ya se había expandido a su extensión lógica, la maxi-serie de doce números: *Camelot 3000*, de Mike W. Barr y Brian Bolland,[29] pese a sus retrasos de entrega, era el epítome de lo que podía hacerse con una historia contenida en sí misma: doce capítulos que contaban un argumento que empezaba y moría entre su desarrollo y su desenlace y no dependía de la imperiosa necesidad de mantener vivos a los personajes hasta el equipo creativo siguiente.

En el mismo estilo, pero ampliando la maxi-serie con infinitud de preludios y crossovers que luego derivarían en la línea argumental que marcaría el universo DC para las décadas futuras en 1985 apareció *Crisis on Infinite Earths*, otro trabajo de relojeros donde Marv Wolfman y George Perez se encargaron de una ímproba labor de poda y estilización de las diversas y contrapuestas líneas editoriales precedentes, simplificando tierras paralelas y contrasentidos a una sola Tierra donde se incluirían los personajes que la empresa acababa de comprar a la editorial Charlton. Así, Blue Beetle, Captain Atom, The Question y demás fueron adjudicados en esa maxi-serie a una «Tierra-4» ad hoc que a partir de entonces quedaba anulada y absorbida en el universo común a la espera de su presentación posterior dentro del remozado universo editorial.

La revampirización de los personajes Charlton para adaptarlos a la nueva política de la casa parecía haber hallado en Alan Moore su cronista ideal: a fin de cuentas, ya había hecho lo mismo con bastante éxito con *Marvelman* y *Swamp Thing*: rehacer la continuidad de los personajes, asimilando lo pasado y dándole elementos de realismo contemporáneo inéditos hasta el momento.

Curiosamente, la idea de trabajar con un mundo superheroico contenido en sí mismo, donde se pudiera presentar un universo creativo pre-existente bajo las sensibilidades modernas y donde no hubiera necesariamente que dejar las conclusiones en el aire para que quien viniera luego las recogiese, era algo que ya Alan Moore había imaginado y deseado… pero no con los personajes de Charlton que se le ofrecieron, sino con la línea superheroica desaparecida de MLJ cómics; es decir, los cómics de la editorial del popular adolescente Archie:[30] The Hangman,

The Shield, The Black Hood y los ya posteriores The Fly o The Jaguar,[31] que aparecieron y desaparecieron fugazmente en los sesenta post-Marvelianos bajo la denominación editorial Mighty Comics Group.[32]

> *La idea inicial de Watchmen, y que no tiene nada que ver con lo que Watchmen acabó siendo, era muy simple: ¿No sería bonito tener toda una línea, un universo, una continuidad, un mundo lleno de superhéroes, preferiblemente de alguna línea que hubiera sido interrumpida y ya no fuera publicada, a la que yo pudiera tratar entonces de forma distinta? Hay que recordar que esto fue muy poco después de haber hecho algo muy parecido, si quieres, con Marvelman, donde utilicé a un personaje ya existente y apliqué una visión del mundo más sombría, quizás más realista, al personaje y el escenario en donde existía. Así que empecé a pensar en utilizar los personajes de la MLJ (los superhéroes de Archie), sólo porque no se publicaban en ese momento, y por lo que sé, ya no les interesaban a nadie. El concepto inicial habría sido que la sosa versión de The Shield de los años sesenta y setenta aparecía muerto en la bahía, y luego habría otros personajes, incluyendo el Private Strong de Jack Kirby, reclutados para resolver el asesinato. Supongo que pensaba; «Esa sería una buena forma de iniciar un comic-book: encontrar muerto a un superhéroe famoso». A medida que el misterio se fuera desarrollando, nos internaríamos cada vez más en el corazón de este mundo superheroico, mostrando una realidad muy distinta a la imagen que el público general tiene del superhéroe.*[33]

Moore aclara, en cualquier caso, que la idea podía aplicarse a cualquier grupo pre-existente de superhéroes,[34] en tanto lo que interesaba en ese momento era «redondear» los huecos simplistas de un marco conocido (o no) por el lector.

> *Si hubieran sido los personajes de Towers, (los T.H.U.N.D.E.R Agents) podría haber hecho lo mismo.*

En el mundo editorial americano, de todas formas, sólo se prestan los juguetes rotos, no los que están en desuso. DC acababa de adquirir, por 5000 dólares por personaje más una cantidad no especificada de royalties, los personajes de la línea Charlton, y es sobre ellos con los que Moore trabaja en sus primeros bocetos de guión, tras quedar descartados, porque estaban siendo preparados por otras manos, los *Challengers of the Unknown* y el *Martian Manhunter*.[35] En algún punto del proceso ya en marcha, Dave Gibbons sube a bordo, tras hablar primero con Moore y conseguir el beneplácito de los jerifaltes de DC:

> *Fui a hablar con Dick Giordano y le pregunté si ya tenían dibujante para esa nueva serie que Alan estaba escribiendo, porque me gustaría dibujarla. Me preguntó, «¿Estará Alan de acuerdo?», «Sí, a él le gustaría que yo la dibujara». Así que hicimos el trato, me tomé unas copas y me acosté y dormí muy bien.*[36]

Dick Giordano ya había sido editor de Charlton y, en su regreso a DC cómics, es quien se encarga de dirigir el trasvase de esa línea editorial para la nueva empresa.

Los bocetos de guión y personajes van llegando, Moore y Gibbons empiezan a trabajar en la historia, comprendiendo en algún momento que tienen algo entre manos que puede ser muy grande para la industria. Y entonces se impone el sentido común: lo que se está planteando es una maxi-serie de punto final que va a poner patas arriba todo el pequeño universo Charlton mucho antes de que éste pueda integrarse plenamente en el gran entorno de DC cómics. Antes de que a nadie se le ocurriera volver a inventar los mundos paralelos y los «universos de bolsillo», lo que luego iba a ser *Watchmen* cerraba ya en banda cualquier posibilidad de explotar a unos personajes por los que se había ofrecido un dinero curioso. No es ocioso suponer que a Giordano[37] y los demás editores de DC les asaltara la duda: la idea de adquirir un fondo editorial caduco era, naturalmente, explotarlo comercialmente. ¿Pero cómo se puede explotar a unos personajes que de pronto se convierten en mucho más que personajes convencionales de tebeo? ¿Cómo se continúa explotando un personaje que aparece muerto ya en las primeras páginas de la serie? ¿Cómo encajan Superman o Batman, con quienes esos nuevos/viejos personajes comparten ahora universo, en todo esto que va a trascender los conceptos de universo creativo explorados hasta entonces?

> *Alan Moore nunca hace nada en una sola página, y usaba a Thunderbolt y todos los otros personajes por su nombre. Dijo: «Quiero dos cosas: primero, en el primer número, vamos a matar a uno de los personajes que DC acaba de comprar por 5000 dólares» (…). Así que le dije: «Puedes conseguir que ésta sea la historia más fantástica, la mejor del mundo, y no vas a ser dueño de ella. Lo que tienes que hacer es cambiar los nombres de los personajes y conservar el mismo concepto». El concepto, en pocas palabras, era: «¿Cómo sería el mundo si realmente hubiera superhéroes?». Y probablemente serían renegados, fuera de la ley, perseguidos por la policía, porque nadie quiere a los superhéroes.*[38] *La policía no quiere que los superhéroes hagan su trabajo por ellos. Era un tratamiento realista, y le dije: «¿Por qué no creas unos personajes nuevos y yo haré todo lo que pueda para promocionarlos y ayudar a difundirlos?». Y él estuvo de acuerdo. Puede que accediera algo reacio. (…). Mi contribución fue al teléfono, después de sugerir que conserváramos el concepto sin matar a ninguno de los personajes Charlton. En aquella época, teníamos royalties para los creadores. Como escritor solamente, Alan recibía el dos por ciento del precio de cubierta siempre que se vendieran, en aquella época, más de cien mil copias. «Pero como creador, recibirías el uno por ciento del precio de cubierta a partir del primer ejemplar vendido». Gibbons y él eran los creadores, recibirían royalties desde el primer ejemplar como creadores, y luego los royalties como escritor y dibujante por ser la gente que hacía el trabajo. Era mejor para ellos y, creo, mejor para el proyecto (…). Watchmen sigue imprimiéndose. Posiblemente seguirá disponible siempre.*[39]

Es poco más o menos que un cheque en blanco: por conservar intacto el bagaje de unos personajes ajenos, Moore y Gibbons tienen de pronto entre sus manos no un juguete roto, sino un juguete nuevo y propio. Sin embargo, con el tiempo, un aún más militante Alan Moore deja claras unas cuantas pautas sobre las condiciones de trabajo

y la relación entre editores y autores que no tienen desperdicio:

> *Nos llevamos entre ambos el ocho por ciento por Watchmen. Ese ocho por ciento compró esta casa, el coche, ese reproductor de cedés estropeado del rincón y todo lo demás. Durante un tiempo te quedas deslumbrado por esta lluvia de dinero en la que te ves metido. Piensas: «¡Es maravilloso, tengo más dinero que en toda mi vida! Qué amable es esta gente que nos da todos esos cheques por los royalties». Y entonces piensas, espera un momento, el ocho por ciento de un cien por ciento deja fuera un noventa y dos por ciento. Y eso, por lo que vemos, es lo que ha ganado DC por cometer errores de edición y llevarlo a la imprenta a tiempo. En un caso recortaron bocadillos, dejando una palabra fuera de modo que ya no tiene sentido. No quiero ponerme desagradable, pero apenas nos llevamos nada del merchandising. Lo que recibimos es una fracción.*[40]

El proceso de adaptar los personajes Charlton a los nuevos personajes que configurarán *Watchmen* es sencillo. Libres de las ataduras de la continuidad y de las exigencias de continuismo, los autores comprenden que la carta blanca que tienen ante ellos puede rellenarse más y mejor, jugando a crear un universo cerrado y estable y a explotar unos personajes que, precisamente por no tener pasado ni futuro más allá del número último de la maxi-serie, les permiten la libertad absoluta de tratarlos como se les antoje y necesiten. Así, y se ve muy claro en los borradores de guión que se reproducirían muchos años más tarde en la edición de lujo *Absolute Watchmen*, la versión original Charlton, en la que Moore se explaya con sus típicas explicaciones, apenas necesita un par de párrafos para completar el nuevo personaje. En un guiño a la idea originaria, los personajes de MLJ pasan a convertirse en el pasado histórico de los protagonistas de la nueva serie, mientras que estos hinchan y redondean con su pátina de autenticidad lo que en principio se imaginó para los personajes Charlton.

Pero no nos equivoquemos: no nos encontramos ante un universo de «What-if», ni tampoco ante un caso de cambiar los nombres de los personajes: pese a su parecido inicial, *Watchmen* no es a los personajes Charlton lo que los Escuadrones Siniestro o Supremo son a la *Justice League*: a partir de unos parámetros comunes con los personajes Charlton, Moore y Gibbons desarrollan personajes propios que, sí, tienen como referente remoto a esos personajes, pero también se complementan con características comunes a otros personajes y con individualizaciones que les son propias. Usando un referente literario (y no olvidemos, en ningún momento, que *Watchmen* participa de muchas de las características inherentes a la novela), los personajes bufos y reconocibles de la comedia atelana clásica sobreviven en la comedia del arte italiana y algunos personajes de Moliére, pero adaptándose a los tiempos, evolucionando: hay una línea común que une al Miles Gloriosus de Plauto con el Gastón de La Bella y la Bestia de la factoría Disney, pero no son el mismo personaje. Romeo y Julieta puede que partieran de Calisto y Melibea, pero no son los mismos personajes. Leer *Watchmen* en clave Charlton (como leer *Marvelman* en

clave *Captain Marvel*) es un error de bulto: los personajes que configuran *Watchmen* crecen y alcanzan características individuales que los otros personajes no habían alcanzado jamás, ni alcanzarían luego, una vez reciclados y reutilizados dentro de la más cómoda continuidad DC.

La Cosa del Pantano de Moore es la misma Cosa del Pantano de sus predecesores. Su Marvelman es, tras algún interesante quiebro narrativo, el mismo ingenuo Marvelman que Moore había leído en su infancia. Pero los personajes que pueblan *Watchmen* no son ya, ni podrán serlo, los personajes Charlton, aunque en su origen se les parezcan.

Moore cuenta la misma versión que Giordano, de una manera algo distinta, y reconociendo la reticencia que el editor había advertido:

> *Recuerdo que en un momento determinado nos enteramos de que a Dick (Giordano), sí, le gustaba la propuesta, pero no quería que utilizáramos los personajes Charlton, porque la propuesta habría dejado a varios de ellos en mal estado, y DC no podría haberlos vuelto a emplear después de lo que íbamos a hacer con ellos sin restarle fuerza a lo que estábamos planeando.*
>
> *Si hubiéramos usado los personajes Charlton en Watchmen, después del número 12, aunque el personaje del Capitán Atom siguiera vivo, DC no habría podido hacer un comic-book con ese personaje sin quitarle peso a lo que era Watchmen. Así que al principio no me pareció que pudiéramos hacer el libro simplemente con personajes inventados, porque me parecía que se perdería toda la resonancia emocional que esos personajes tenían para el lector, que consideraba parte importante del libro. Con el tiempo, me di cuenta de que si escribía personajes sustitutos lo bastante bien, de forma que parecieran familiares, ciertos aspectos de ellos causarían una especie de resonancia genérica superheroica o familiaridad en el lector, y entonces podría funcionar.* [41]

A medida que el proyecto madura, de momento solo en el paisaje mental de Alan Moore, el guionista empieza a apreciar las ventajas que supone no tener que supeditarse a las características ya establecidas de los personajes. Puede jugar con varias de ellas, conjugarlas a placer, utilizar lo genérico que tiene todo grupo de superhéroes que se precie (un inciso para recordar, no por primera ni última vez, que *Watchmen* no es un grupo de superhéroes, y que los personajes ni son super ni son héroes) para apelar a esa especie de inconsciente colectivo que son las historias de héroes disfrazados y, completado su trabajo con los diseños y dibujos de Dave Gibbons, conseguir reforzar la alusión visual. Un ejemplo: el personaje del Comediante, en sus inicios, puede haber estado basado en el Peacemaker de Charlton. Sin embargo, en la serie ya establecida, con los dibujos de Gibbons y los colores de John Higgins, remite al mismo tiempo a Robin y a Bucky en su juventud, al mismo Joker en su primer disfraz de payaso y en su actitud (y en su cicatriz), al Capitán América en los colores de la bandera que luego luce con descaro, a Gordon Liddy (el asesor presidencial de Richard Nixon cuyo físico bigotudo adquiere), a Nick Fury, a

un asesino en serie o a un violador sádico, o incluso a Groucho Marx. Puede que Nite Owl nos recuerde al segundo Blue Beetle, pero también a Batman, y es a Batman a quien se acerca claramente en la estética de la película. Dr. Manhattan pudo ser originalmente el Capitán Atom, pero también recuerda en ocasiones a La Visión, y al Detective Marciano, y a Galactus y al Beyonder. Y Ozymandias, el hombre más listo del mundo, es un niño huérfano como Robin, millonario reconvertido en vigilante como Bruce Wayne, aspirante a salvador del mundo como Victor von Doom y apartado de la humanidad que pretende salvar de sí misma en una fortaleza de la soledad que daría envidia al mismísimo Superman: todo muy lejos de su modelo original, Thunderbolt.[42]

> *Empezamos a mutar los personajes, y empecé a darme cuenta de que los cambios me permitían mucha más libertad. La idea del Capitán Atom como superhéroe nuclear (que tuviera la sombra de la bomba atómica flotando a su alrededor) había sido parte de la propuesta original, pero con el Dr. Manhattan, al convertirlo en una especie de superhéroe cuántico, adquirió una dimensión completamente nueva. Ya no tenía solo la sombra de la amenaza nuclear a su alrededor. Las cosas que podíamos hacer con la consciencia del Dr. Manhattan y la forma en que veía el tiempo no habrían sido adecuadas para el Capitán Atom. Así que fue la mejor decisión, aunque yo tardara un tiempo en darme cuenta.*[43]

Quizá, como muchos otros creadores de universos antes que él, en esta labor de reciclaje y diferenciación Moore descubrió la piedra filosofal del superhéroe: la especificidad de sus características, los moldes en los que, en el fondo, todos pueden encuadrarse. Y si bien otros antes (el caso ineludible de Lee y compañía en Marvel) fueron desarrollando su cohesión interna mes a mes, los que vinieron después de Moore y Gibbons no pudieron dejar de aplicar la misma técnica, posiblemente porque sea inevitable: un personaje de acción, otro científico, el tecnológico, el multimillonario, el hosco marginado, la chica sexy.[44] Curiosamente, cuando en los demás supergrupos (y los personajes de *Watchmen*, recordemos otra vez, no configuran ningún supergrupo, sino precisamente su desconexión como tal) lo que se estila antes y después de Moore es el crisol racial, característica que se aplica también a los repartos de las series de televisión, aquí todos los personajes protagonistas pertenecen a la raza blanca, aunque sus etnias oscilan y sus orígenes son inciertos o encubiertos: apellidos polacos, judíos o incluso germánicos.

Moore juega también con aquello que sus predecesores, exceptuando tal vez a Roy Thomas, no habían podido hacer por estar demasiado cerca en el tiempo y demasiado lejos en los planteamientos de sus argumentos: los referentes históricos. Aunque juegue a desarrollar una distopía, son los elementos comunes con el pasado de los lectores los que hacen que la serie adquiera ese tono realista que suele faltar en otros universos, en los que lo acaecido asoma de rondón, a veces como reflejo tardío.

Los demás personajes de historieta, cuando lo hacen, avanzan al ritmo de los tiempos y la historia no pesa para ellos más que como peones en un tablero de ajedrez que muta siempre: ni ellos ni los lectores son conscientes de su participación en la historia, si la tienen, ni de cómo la historia les da forma hasta que ya es demasiado tarde para reaccionar contra ella. Con *Watchmen*, es la divergencia con la historia y sus coincidencias lo que rellena un matiz importantísimo, el punto de partida que diferencia este mundo sucio, todavía por explorar pero al mismo tiempo familiar. Y es precisamente el elemento diferenciador su punto de arranque, lo que en ciencia ficción se llama «punto Jonbar» entre ese mundo paralelo que muestra *Watchmen* y el nuestro, y el de todos los otros mundos de los tebeos de superhéroes.

> *Si Superman viniera a nuestro mundo, en seguida dejaría de ser nuestro mundo: porque su presencia lo habría alterado.*[45]

La premisa realista es, pues, esa: si los superhéroes existieran, el mundo sería distinto. Moore va más allá y elude el tono heroico y muta al superhéroe, desnudándolo hasta dejarlo en lo que en el fondo es: un enmascarado de disfraz pintoresco, un *vigilante*. Ninguno de los personajes, al contrario que sus contrapartidas originales, ya sea en Charlton, en DC, en MJA o en Marvel, tiene superpoderes. Excepto uno. Y ese uno, Dr. Manhattan, al igual que Marvelman hará más tarde, pues las series se solapan y *Watchmen* se adelanta a la conclusión de su hermana, es tan poderoso que está más cerca de la divinidad que de la raza humana. «El superhombre existe y es americano», como se llega a citar en uno de los complementos de los *comic-books* originales, sólo para corregir, dentro del mismo texto inventado: «Dios existe y es americano». La carga de profundidad que significa que dos autores británicos pongan en solfa al todopoderoso imperio yanqui desde dentro de éste pareció pasar por alto a los editores, o quizá es que en efecto eran otros tiempos más dados a la experimentación y la crítica.

Mientras trabajan en la creación del anual de *Superman*, Moore y Gibbons van perfilando al mismo tiempo su nueva serie. No se han hecho públicas más que unas pocas páginas del guión aparte de unos cuantos memorandos con la explicación de los personajes y los bocetos adjuntos del dibujante, por lo que es difícil deducir hasta qué punto los interesantes hallazgos que luego va a ir explorando el título son cosa del guionista o del dibujante. Aunque tendamos a considerar *Watchmen* como una obra debida a la madurez y el genio creativo de Alan Moore, y aunque en estas mismas páginas lo mencionemos muchas más veces que a Dave Gibbons, sería aventurado sostener que el dibujante es poco más que las manos del guionista, en tanto la interacción entre uno y otro debió ser continua, especialmente en las primeras fases de trabajo, y las dudas reconocidas que al final asaltan a Moore sobre cómo rematar la obra (los dos o tres últimos números retrasan su salida al mercado varios

meses) tuvieron por fuerza que producir en ambos un necesario debate.

> *En los meses que siguieron hablamos constantemente por teléfono, lanzando ideas. Un día tuve una epifanía cuando me di cuenta de que Watchmen no es una historia de superhéroes como tales, sino más bien una obra de ciencia-ficción, una historia alternativa. Por tanto, me encargué de que tuviera un aspecto diferente al de los cómics de superhéroes de la época y propuse la rejilla de nueve viñetas que es la piedra angular de su narrativa visual. Eso le dio un aspecto clásico que se remonta al trabajo de Steve Ditko en Spider-Man, las historias de Harvey Kurtzman para la EC, y el estilo de muchos cómics europeos. También le permitió a Alan un control muy preciso sobre el ritmo y la yuxtaposición de los elementos de la historia.*[46]

La estilización es continua: los primeros bocetos de Rorschach nos lo muestran como un superhéroe más al uso, con un traje blanco ajustado bajo la gabardina donde se reproducen las manchas del test psicológico que le da nombre y que luego, afortunadamente, quedarían reducidas sólo a su rostro. Gibbons reconoce la autoría del personaje Nite Owl: un viejo proyecto de adolescencia, un Batman de segunda cuyo nombre escribía con la más convencional y menos americana grafía «Night Owl» y que Moore aprovecha. Por último, y posiblemente más importante, es el detalle identificativo del Smiley[47] lo que marca al Comediante y acaba por convertirse en icono de la serie, una especie de símbolo del destino (el equivalente moderno al hado griego) que se convierte en un presagio de muerte (incluso por suicidio) debido al acusado contraste de la mancha de sangre y su sonrisa inocente: cuando terminan de redondear al personaje del Comediante, aún sin nombre, lo ven demasiado serio, demasiado estirado, demasiado sombrío. Para aliviar un poco su reciedumbre, Gibbons añade el símbolo con la chapa del smiley en su pecho, y no puede evitar hacer el comentario: «Este tipo no puede ser de verdad. Tiene que ser un comediante».[48] Y de ahí surge el nombre del personaje y, posiblemente, buena parte de su actitud vital.

Dave Gibbons no es sólo el dibujante y entintador de la serie: es también el rotulista, por lo que controla buena parte del producto final,[49] dejando el color para las capacitadas manos de John Higgins, que usa una paleta de colores no primarios que convierte inmediatamente cualquier página de *Watchmen* en un producto reconocible a primera vista. El hecho de que Higgins sea también inglés y viva a pocos kilómetros permite controlar mejor el trabajo conjunto, sobre todo si tenemos en cuenta que el control editorial norteamericano está a medio mundo de distancia, en una época en que la comunicación no era instantánea ni global como ahora.

A Gibbons se debe también la original colocación del título de la serie, en vertical y a la izquierda, en vez de en su sitio habitual, lo cual hace de *Watchmen* un *comic-book* reconocible de inmediato; el motivo es buscar un elemento diferenciador y que se refuerza por no tener que asomar en los estantes ni los newstands de entonces:

Watchmen, con sus 36 páginas impresas en papel Baxter, sin publicidad y al precio entonces alto de 1,50 dólares, es un producto que va al mercado directo. También son idea de Gibbons las portadas como elemento simbólico y alusivo, donde nunca aparece un personaje humano, y que suponen una especie de viñeta cero de cada ejemplar (en contra de la idea típica de la «viñeta perdida» de otros *comic-books*) y que inician siempre un zoom hacia el interior de la primera página; también la última página de cada comic book suele ser un zoom hacia atrás, quedando la contraportada dedicada al ominoso avance del reloj nuclear que va avanzando poco a poco.[50] No es ocioso suponer que muchos de los detalles que adornan las viñetas, pero que en realidad proporcionan información valiosísima, sean debidos al dibujante en primera instancia y luego exprimidos a tope por el guionista.

> *Fue idea de Dave…, jugueteamos con ideas para las portadas, sabíamos que queríamos hacer algo radical, pero fue Dave quien dijo que serían primerísimos planos, muy cerrados, un detallito minúsculo… y no tener nada humano en ninguno de ellos. Fue perfecto.*

Porque, leyendo a duras penas lo que nos ha llegado de los guiones de Moore, vemos un tropel de ideas, una verborrea de palabras y explicaciones (el guión del primer número tiene nada menos que 91 páginas) escritas (Gibbons dice que «aporreadas») en papel de carbón con una máquina de escribir hoy antediluviana,[51] en incómodas letras mayúsculas y sin puntos y aparte en las descripciones, que detallan solamente las viñetas, no su disposición. Es Gibbons quien se encarga de subrayar con distintos colores, resaltar, marcar lo importante sobre lo accesorio para aclarar su trabajo[52] y darle a la historia que pasa a sus manos ese pulido aspecto narrativo, al estilo de lo que venía haciendo ya para su trabajo inglés, después de comprender que si quiere que la obra sea personal, debe dejar de preguntarse por el gusto de los lectores norteamericanos y contar la historia a su personal modo.

> *Una cosa que era importante fue que por tratarse de una historia muy compleja con imágenes muy complejas, no todo podía ser complejo. Me di cuenta de eso ya al principio. No podíamos tener el tipo de bocetos decorativos estilo póster que se usaban en muchos de los cómics de la época. Tenía que ser algo que lo sostuviera todo de una forma mucho más comprensible. Me habían entusiasmado un montón de cómics europeos que tenían un arte muy complejo pero una estructura de página muy sencilla. También el trabajo de Steve Ditko, cuyos Spider-Man y Dr. Strange me encantaban, y que incluso en su etapa más psicodélica con el Dr. Strange seguía manteniendo una estructura de página muy sencilla.*
>
> *Si juegas con la estructura de la página haces que la gente sea consciente del diseño de la página, de que hay un artista trabajando. Si haces que el diseño de la página sea casi invisible o predecible, entonces metes al lector dentro de la imagen y haces que sean menos conscientes de que lo que están mirando es un artefacto. Y ese es el efecto que quería con Watchmen.*
>
> *Así que le propuse una parrilla de nueve viñetas a Alan y dibujé una muestra para indicar cómo podía funcionar. A él le gustó. Naturalmente, desde*

su punto de vista, eso le proporcionabaun control absoluto sobre lo que aparecía en la página, el ritmo, qué sería una viñeta grande y qué sería una viñeta pequeña… todas esas cosas que son muy importantes cuando estás contando una historia en un comic-book.

También quise que su aspecto fuera distinto de cualquier otro cómic. Creo que cuando miras cualquier página de Watchmen, sabes que es una página de Watchmen. No hay ninguna confusión, no es «Dave Gibbons dibujando otra cosa», es Watchmen. Es algo que quería, darle una clara identidad visual aparte del estilo en que estaba dibujado.[53]

Hoy, cuando *Watchmen* ya ha pasado a ser una «novela gráfica» que se lee de corrido en cualquiera de sus múltiples ediciones recopilatorias, cuesta trabajo recordar que en su origen fue un título que nos tuvo a los lectores en suspenso mes tras mes, deslumbrándonos, divirtiéndonos, sorprendiéndonos y admirándonos. Lo que ahora se revela como un inteligente trabajo de orfebrería relojística donde nada parece dejado al azar fue, en realidad, según confiesa Gibbons, un trabajo de meses (dos años en realidad, desde que Moore comienza a idear el proyecto). Las páginas perfectamente medidas, estructuradas, planeadas para que encajen luego con otras páginas, los leit motivs que se reproducen, el detallismo de las escenas que luego tanta importancia va a tener en otros momentos (o no, ambos autores reconocen que hay detalles que son importantes y otros que no lo son, detalles que añaden a la historia y otros que simplemente están ahí),[54] todo lo que convierte a *Watchmen* en la obra maestra indiscutible que es se reduce a un trabajo firme, continuado en el tiempo, y a una capacidad asombrosa para poder recoger luego los hilos sueltos y terminar de redondear la faena.

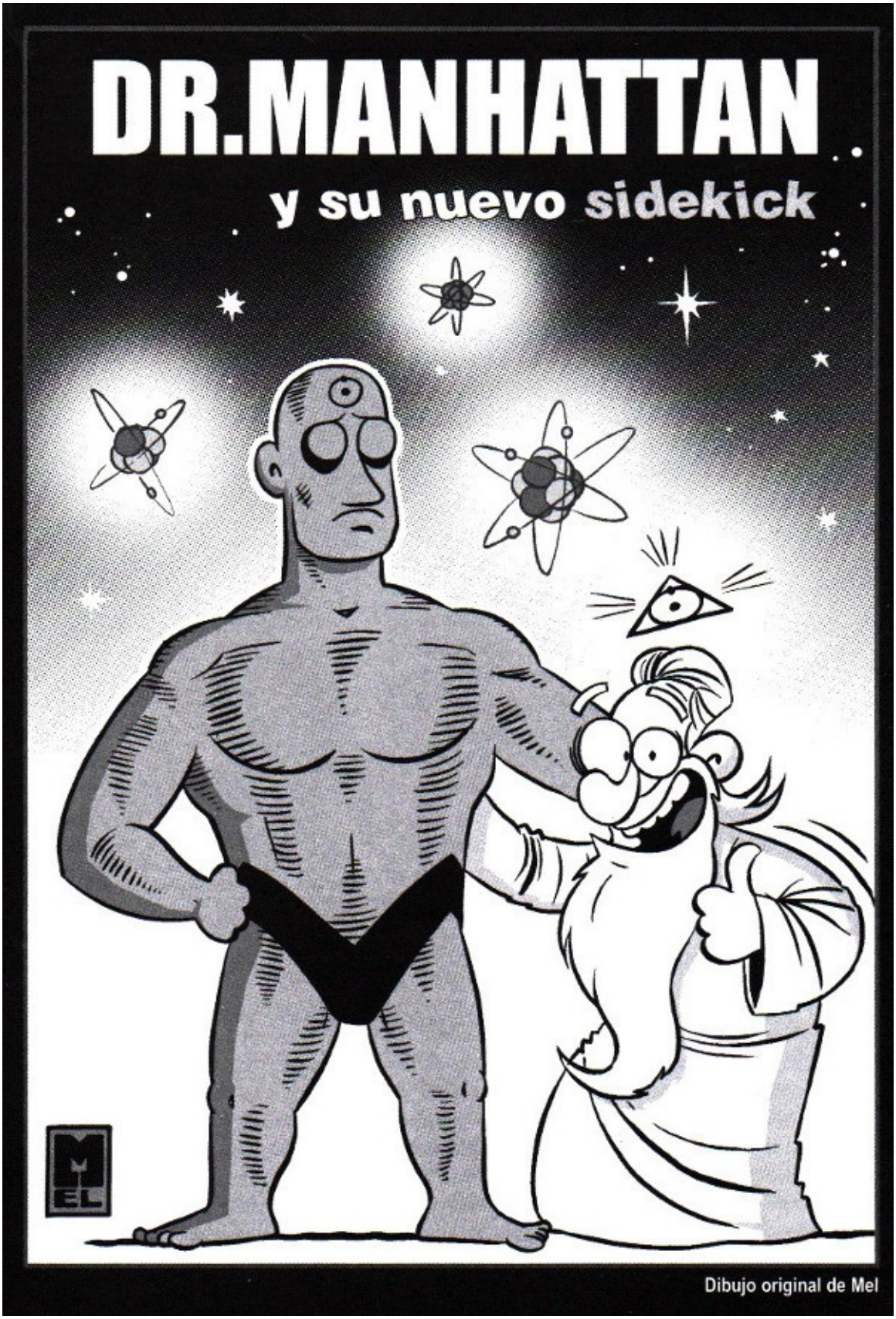
No es, por tanto, erróneo afirmar que *Watchmen* se va haciendo número a número y sólo es en el *ouróboros* de su conclusión («Nada termina nunca») cuando la historia se redondea y se amplifica: Gibbons advierte errores que no señala,[55] reconoce detalles que, de haberlo podido hacer en su momento, habría corregido para que todo cuadrara aún mejor.[56] Pero, al contrario que el cine, que se hace en la sala de montaje, el cómic se va haciendo cada vez que es publicado, y lo hecho, hecho está.

Sorprende, siempre, esa capacidad para desenvolver lentamente el regalo, comprobar que Gibbons espera pacientemente que Moore le vaya entregando los guiones de las páginas, y todavía más cuando explica que el que ha querido verse como uno de los mejores y más logrados momentos de la serie, el número simétrico, fue enviado por Moore en segmentos de dos páginas a lo largo de diversas semanas, no como una obra pensada y meditada y corregida una vez escrita (es mucho más fácil, obviamente, corregir sobre el guión que sobre lo dibujado).

Y sorprende, además, que la historia de pie a tanto juego, a tanta alusión visual, a tanto efecto mariposa, a tanto test de Rorschach en sí misma. Capas dentro de capas, matices dentro de matices hechos sobre la marcha.

Watchmen es, pues, un ejercicio de artesanía matemática y serendipia.

MUCHO MAS
QUE UN COMIC-
BOOK



Dibujo original de Mel.

Tanto en su aspecto puramente formal como en su temática, *Watchmen* demuestra ya desde su primer número que es mucho más que un *comic-book* al uso. Cierto, existían ya en el mercado varios títulos que habían logrado escapar a las constantes y adocenadas reglas que el medio se había impuesto a sí mismo, siempre sin saber a qué público real iba dirigida su propuesta, pero no es hasta *Watchmen*, y quizá solamente en *Watchmen*, cuando guionista y dibujante recaban sobre sí mismos la labor de llevar la historieta un paso más allá, haciendo desde dentro del cómic aquello que sólo puede hacerse en el cómic, un divertimento y a la vez una reflexión, una exploración de sus enormes posibilidades como medio y a la vez un homenaje, un guiño, incluso un sarcasmo. La enorme fuerza de *Watchmen*, y lo que dificulta su trasvase a otro medio (la novela o el cine) es que nunca deje de ser consciente de su condición de historieta, y que explora y explota los instrumentos de narración del cómic, aunque para hacerlo tenga a veces que recurrir, por mor de dar una pátina de credibilidad a su mundo «realista», a completar el argumento que narra o los huecos que los autores mismos han decidido dejar en la historia, con jugosos artículos de complemento supuestamente extraídos de libros, periódicos, revistas sensacionalistas o álbumes de fotos.

Watchmen es, desde su mismo título, un tebeo culto. Moore demuestra sus conocimientos de literatura y de historia e incluso de ciencia, o al menos esa es la impresión que sin duda produce en los lectores que no comparten los parámetros educativos de la vieja Inglaterra y que posiblemente causarían un enorme revuelo en la algo más mojigata y campechana América, o eso parece una de las intenciones iniciales. Al menos tres de los personajes protagonistas ostentan nombres que poca relación tienen con los superhéroes tradicionales: Rorschach, alejado ya de sus modelos ditkianos The Question y Mr. A, lleva el estigma de una carga culta en su nombre de batalla que choca y mucho con el background lumpen que luego vamos a descubrir en el personaje. El inescrutable y en el fondo ingenuo Dr. Manhattan toma su nombre del proyecto que acabaría desarrollando la bomba atómica (y como una bomba atómica ambulante llega a ser definido en algún momento), no de la isla neoyorquina, mientras que Ozymandias supone una de las grandes ironías y una de las grandes paradojas de todo el entramado que es *Watchmen*, en tanto el personaje remite inmediatamente al poema de Percy Bysshe Shelley tan popular en todo el

mundo desde entonces y que en el fondo supone el *tempus fugit* más ineludible de toda la historia de la literatura universal,[57] la demostración palpable de que el tiempo acabará con todas las obras humanas y con el pecado de soberbia desmedida de quien cree estar por encima de todas las cosas por su propio bien. Hay que perdonar, pues, que un marginado social casi-retrasado como es Walter Joseph Kovacs adopte ese nombre de guerra, y todavía hay que hacer más la vista gorda ante el hecho de que Adrian Veidt, «el hombre más inteligente del mundo» no fuera consciente del aviso ominoso que ya presagiaba la elección de su sobrenombre. Es solo un tebeo, naturalmente.

Por eso mismo, sorprende que en una de las primeras entrevistas realizadas a ambos autores, realizada por Frank Plowright y publicada en *Amazing Heroes 97*, 15 de junio de 1986, los dos parezcan ignorar el origen de la cita que da nombre a la serie:

> *«El título de la serie deriva de una cita de origen incierto, "¿Quién vigila a los vigilantes?"». «Si me apuran», dice Moore, «yo diría que es de Thoreau ("El dios francés del trueno", según Dave Gibbons), pero me encantaría saberlo con seguridad».*

Imposible saber si Moore, con su proverbial cara de palo y su inevitable flema inglesa, se está burlando amablemente del entrevistador, pero lo cierto es que hoy todo el mundo sabe (en parte gracias a *Watchmen*) que la cita se debe al escritor latino Juvenal, poeta satírico que vivió a caballo entre los siglos I y II y acuñó la frase inmortal «Quis custodiet ipsos custodes?», tan abundantemente citada, por otra parte. Lo cierto es que Henry David Thoreau es un filósofo anarquista estadounidense (1817-1862) cuya obra más conocida es *La desobediencia civil* (1849). Es posible que Alan Moore, que se considera ideológicamente anarquista, hubiera conocido la cita como cita a su vez del propio Thoreau.[58]

Es importante la cita y es importante la palabra elegida para dar título a la serie. El término «superhéroe» apenas es mencionado un par de veces. Ni siquiera «Watchmen» aparece como tal: cuando se refiere a los pintorescos enmascarados usa el peyorativo término «vigilante» (homónimo en español e inglés)[59] o los neutros «costumed adventurers», «masked man» o «masked adventurers», dejando clara la visión que va a encargarse de mostrar ya desde las primeras páginas. Un mundo donde el vigilantismo ha pasado de ser una moda inane de un puñado de personajes de sexualidad discutible y motivaciones ridículas para convertirse en una amenaza que la sociedad percibe como causante de gran parte de sus males.

> *Si supieras que, no importa lo que hagas, no importa lo rápido que corras o lo brillante que seas como científico o como artista siempre habrá alguien que sea mejor que tú sin siquiera intentarlo, psicológicamente eso tendría un efecto masivo sobre la raza humana en general. A nadie le gustaría más*

Superman que los Cro-Magnon a los Neanderthales.

Los superhéroes infringen las libertades civiles, nadie confía en ellos.

Eso es lo que ocurre en su mundo de ficción y es la aplicación de la sensibilidad lógica de nuestro mundo a la supuesta existencia de justicieros de antifaz. Su intromisión en los asuntos cotidianos supondría una actitud intolerable:

> *Cualquiera que se pusiera una máscara y le diera una paliza a otra persona podría luego decir que lo hizo porque es un superhéroe, así que el trabajo de la policía se vuelve completamente imposible.*

Moore habla de su ficción, pero es indudable que esa sería la respuesta de nuestro mundo ante una situación similar: de hecho, son contadas las excepciones en que alguien se toma la justicia por su mano y luego sale indemne de las acusaciones de la sociedad, acciones alegales antiterroristas incluidas. Moore está plantando ya desde el título un espejo delante del mundo del superhéroe, catalogándolo de manera implacable y políticamente reprobable. Desde dentro de la obra misma, en uno de los complementos, el del panfleto ultraderechista *New Frontiersman*, no tiene empacho en equiparar la máscara de los superhéroes y su origen con el del mismísimo Ku Klux Klan:[60]

> *¿Qué fue de la Fiesta del Té de Boston? ¿Y del espíritu de El Llanero Solitario? ¿Qué fue de todas esas ocasiones en que los hombres han considerado necesario enmascararse para hacer valer la justicia por encima de la letra de la ley? Nova Express se burla de los héroes disfrazados como descendientes directos del Ku Klux Klan, pero habría que señalar que a pesar de lo que algunos podrían considerar sus excesos posteriores, el Klan se creó originalmente porque gente decente tenía miedos perfectamente razonables hacia la seguridad de sus personas y pertenencias cuando se vieron forzadas a vivir junto a gente de una cultura mucho menos avanzada moralmente.*
>
> *No, el Klan no era estrictamente legal, pero sí trabajaron de manera voluntaria para preservar la cultura americana en zonas donde había peligros muy reales de que esa cultura fuera anulada y obligada al mestizaje (…). ¿Para qué están hechas las leyes, sino para servir a la humanidad? Y si esas leyes por circunstancias imprevistas ya no fueran aplicables, ¿no es más noble seguir el curso del bien y la justicia, servir al espíritu de la ley antes que a su letra? En mi opinión, todo el que responda a esa pregunta de manera negativa es alguien sin la fuerza moral necesaria para llamarse a sí mismo americano.* [61]

No obstante, conocedor del medio, y amante del mismo, en su mensaje político propio Moore no puede evitar mostrar su comprensión y hasta su simpatía por esa docena de personajes disfrazados que actúan al margen de la ley, al principio contra otro grupo de tarados de desviaciones semejantes, los supervillanos, que apenas existen ya y a los que sólo se menciona de paso. Es el gran logro de *Watchmen*: cuando los cómics de superhéroes más estándar lo que venden es la espectacularidad del poderoso y la sorpresa continuada de sus capacidades específicas, en *Watchmen* lo

que se nos va a presentar son unos personajes de pies de barro, un puñado de perdedores vencidos por el tiempo que caen bien al lector no por sus heroicidades, sino por sus matices psicológicos. Moore explota el concepto de superhéroe con superproblemas que había hecho célebre Stan Lee pero su quiebro es más interesante y adulto, en tanto que los superproblemas son cotidianos, comprensibles, y sus superhéroes son gente anodina que, sin los antifaces y los disfraces pintorescos, se esfuerzan por sobrevivir en un mundo que les ha dado la espalda y los ha olvidado (caso de los Minutemen) o se ha revuelto de modo violento contra ellos.

> *Se ven los héroes con sus disfraces, pero no como se verían en un cómic normal con una gran splash-page de todos esos personajes que están ahí sin más, y llevan puestos sus bonitos disfraces. En la realidad esta gente no se manifestaría a toda página con las manos en las caderas y las piernas separadas medio metro. Hemos visto a gente en la tele y en el cine como Batman y Superman, y ése es el aspecto que tienen cuando van disfrazadas, y así de impresionantes son.*[62]

Watchmen se vende en su momento, y se sigue vendiendo todavía (e incluso la propaganda de la película parece potenciar ese aspecto) como un cómic de superhéroes, cuando no lo es en modo alguno, ni lo pretende. Los personajes carecen de superpoderes y, en buena parte de la historia han renunciado a la máscara (sólo dos no lo han hecho, Rorschach y, paradójicamente, Ozymandias, el primero que se desenmascara en apariencia); son, en cualquier caso, ex individuos pintorescos, ex artistas de variedades, ex exhibicionistas con diversas patologías sociales, en muchos casos de origen sexual. La primera parte de la historia está contada como un *whodunit*: ¿Quién mató al Comediante?, que funciona como verdadero *macguffin* de los doce números y es el enganche que atrapa al lector en su primera lectura, y salvo algún exceso narrativo pronto corregido (la hermosísima plancha silenciosa en que Rorschach escala la pared como Batman tras disparar un pistolón *high-tech* con garfio adosado del que nunca más se supo, quizá un cachivache de Nite Owl robado o prestado con anterioridad y que casa poco con la posterior definición del personaje), la presencia casi omnipresente del mismo Rorschach y la voz en off entrecortada con que subraya sus acciones, pensamientos y sobre todo su terrible desplazamiento social, nos remiten a la más pura literatura negra. Luego, la serie vira ya hacia la ciencia ficción y la ucronía, revalidando su función de fábula política, para terminar en una orgía de sangre terrorífica en la historieta de piratas que funciona casi como resumen y contrapunto de la historia principal, como su metáfora, el preparativo al horror lovecraftiano (y nuevamente sexual) que irrumpe en el último número y rompe con sus espectaculares viñetas de matanza la medida cuadrícula de casi toda la historia.

Moore presenta una narrativa vigorosa desde el principio, unos textos que enganchan por su fuerza: la dura voz en off que tardamos en identificar, el contraste

entre la muerte misteriosa y el sarcasmo policial. Y mientras tanto los dibujos complementan a la perfección lo que se dice, jugando ya desde las primeras viñetas con la cantidad justa de información que el lector necesita para ir completando y disfrutando del rompecabezas.

Un análisis posterior, veintitantos años más tarde de su creación, cuando los lectores ya creemos sabernos de memoria la historia que se nos cuenta y cuando ya el misterio del asesino del Comediante deja de ser el cebo con el que Moore y Gibbons nos despistan, nos permite apreciar eso que, comúnmente, hemos aceptado en considerar un engranaje narrativo propio de un relojero. Sorprende la cantidad de información que se ofrece, tanto en los textos, siempre llenos de dobles sentidos y tonos premonitorios, como en los dibujos, siempre ampliando la historia y rellenándola de detallitos; pero, todavía más, en un mundo editorial donde el guionista de turno tiene tradicionalmente que demostrar que existe rellenando de palabras lo que los dibujos narran a la perfección para hacer ver a editores y lectores que existe y forma parte de la creación del número del mes de la serie *ongoing* de turno, admira hoy la increíble capacidad de Moore para saber cuándo debe callarse y dejar que los dibujos de Gibbons hablen por sí solos y cuenten la historia sin palabras. Es en estos momentos de narración pura donde, paradoja una vez más, *Watchmen* es más cómic que nunca pero se asemeja más al cine que nunca. Y Gibbons en efecto maneja su encuadre tantas veces milimétrico con la soltura de un cameraman, haciendo barridos o iniciando zooms, jugando cuando se le apetece con el plano detalle, con la visión panorámica, con el primer plano o el momento sostenido en el tiempo. Hay momentos en *Watchmen* en que puede escucharse la música de la ciudad al fondo, un silencio de jazz, el quejido de unos personajes anónimos condenados a la muerte.

Watchmen nos presenta un mundo sucio, moral y físicamente. A pesar de los oropeles y los avances científicos que han alterado siquiera levemente su aspecto con respecto a nuestro mundo y a los otros mundos en apariencia más realistas de los *comic-books* de entonces y de luego, no sólo la alienación del hombre corriente se respira en cada detalle: también la ciudad como ente vivo es algo frío y cansado, abandonado a su suerte. Los callejones donde Rorschach actúa y se traviste no son muy diferentes de las otras calles de coches de hidrógeno y restaurantes de comida basura: hay papeles por el suelo, no hay humo de tubos de escape pero se siente en todo momento una asfixiante sensación de podredumbre: es por eso que resulta luego tan dolorosamente punzante el proceso de limpieza de la penúltima plancha, cuando el mundo nuevo anuncia un milenio más aséptico. Fruto de su tiempo, *Watchmen* hereda así parte de la estética de la gran película de superhéroes encubierta que es *Taxi Driver*, el tono naturalista y rancio de la extraordinaria serie de televisión *Canción Triste de Hill Street*, a la que debe tanto de su filosofía fatalista y de su

estética de lo gastado y lo perdido.

Y es que el fin del mundo está cerca. Tan cerca, que el reloj nuclear que indica a las doce en punto el momento en que empezarán a volar las bombas se ha acelerado. En cierto modo, usando el juego de palabras intraducible e inevitable, «Watchmen» se refiere tanto a los vigilantes como a todos los seres humanos que esperan que ese reloj de las fatídicas campanadas: todos los personajes que aparecen, los protagonistas y los secundarios, son «hombres-reloj» que viven sus míseras vidas en la cuenta atrás de un cronómetro inexorable.[63] Incluso la figura del smiley ensangrentado encarna la esfera de un reloj donde la mancha roja hace las funciones de manecilla, un símbolo que abre y cierra, en sus dos versiones, la alegórica y la icónica, el primer número: el reloj del Apocalipsis del final irá avanzando un minuto por *comic-book*, y la sangre se irá apoderando de toda la contraportada, de arriba a abajo, como la cortinilla de entrada de la escena del «gun barrel» de las películas de James Bond.

Originalmente, este reloj, también llamado «Reloj del Juicio Final», fue una idea de los investigadores del Proyecto Manhattan, quienes en 1947 lo ejemplificaron en su boletín mensual para alertar del riesgo del peligro de la hecatombe nuclear que se produciría cuando el reloj indicara la medianoche. En el momento de su creación, el reloj marcó siete minutos para el desastre. El periódico que tiene Adrian Veidt sobre su escritorio en el primer número de la serie indica que ese reloj está, en la realidad de *Watchmen*, a cinco minutos del final… y acelerando.

En algunas declaraciones contemporáneas, Moore pinta un pasado catastrófico donde parece percibirse que la humanidad vivía aterrada, en 1986, al borde de la crisis nuclear, y aunque es cierto que la llegada al poder de Ronald Reagan causó un nuevo rebrote de enemistad con el tradicional enemigo soviético y «nuestro» metafórico reloj nuclear llegó a acelerarse por aquellos tiempos, la psicosis de guerra total tuvo su mayor momento de histeria en los años cincuenta y con la crisis de los misiles cubanos de los años sesenta, no en los ochenta. Como se ha dicho, Moore empieza a idear la serie en 1984 (supuestamente a tres minutos de la medianoche, aún más que en *Watchmen*), en medio de una corriente estética del fin del mundo que incluye, en cine y televisión, títulos como *Terminator*, *El día después* o *Mad Max* y demás imitaciones, pero cuando la serie termina, ya en 1987, esa histeria (o esa moda) ya ha pasado y la Unión Soviética y sus países satélites tienen los días contados: el motivo, sin duda, de que Mijail Gorbachov sea reconocible en el periódico que vemos en el suelo en la penúltima página. En 1991, tras la firma de un nuevo tratado de no-proliferación de armas nucleares, el reloj de marras llegó a estar a 17 minutos del final. Hoy volvemos a estar a cinco minutos de la medianoche, por cierto, con las pruebas nucleares de Corea del Norte y las pretensiones de Irán de construir sus propias centrales nucleares, pero nuestras histerias por el momento se

centran en la crisis económica universal.

En realidad, las explicaciones que Moore da ahora para intentar ajustar el contexto de la creación de la serie son innecesarias: cierto, *Watchmen* es un producto de su tiempo, pero como obra de arte se convierte de inmediato en un clásico que trasciende al tiempo, y su crítica al poder como maestro de marionetas que tira de hilos invisibles donde las víctimas son, como se ha dicho antes, la gente de la calle y de la esquina, es tan actual hoy como entonces, y sin duda lo será en el futuro. Aún más, las nuevas generaciones de lectores que siguen acercándose a la obra, convenientemente reconvertida ya en «novela gráfica»,[64] la interpretan y la interpretarán según las claves políticas y sociales actuales, y les importará poco que los fantasmas de Vietnam, de Nixon o del Watergate o la Guerra Fría estén en el fondo de la concepción de la obra, igual que no es necesario a los lectores de *El Quijote* entender a quién dirigía exactamente Cervantes sus dardos en las más sorprendentes ocasiones. En un mundo occidental que ha cambiado de liderazgo varias veces desde 1986, que ha visto cómo los temores hacia un fascismo institucional encubierto se han convertido en ocasiones en un fascismo institucional descarado y donde los émulos de Adrian Veidt en el mundo real no necesitan de alambicados planes para crear psicosis de terror y encontrar «armas de destrucción masiva» con las que instar a modernas cruzadas, y que sobre todo ha cambiado de enemigo, del ateo soviético al fanático religioso oriental, la lectura «seria» de *Watchmen* sigue siendo la misma, y lo más sorprendente es que la serendipia de *Watchmen*, esos detalles casuales que los autores confiesan haber visto luego, llega a enlazar la terrible hecatombe de los dos números finales con el luctuoso atentado contra las Torres Gemelas de Nueva York:

> *He oído que a algunas personas que al parecer estuvieron en Nueva York el 11-S les pareció que era como el último episodio de Watchmen, que estaban esperando que una especie de gigantesca medusa gigante apareciera en mitad de todo aquello. Porque de algún modo parecía orquestado.*[65]

Ese mundo de ficción de guerra fría y pseudo-democracia adulterada, se sostiene por sí mismo en la clave de ciencia ficción que queda en buena parte de la historia en segundo plano. Los muchos niveles de lectura de la obra, ya se ha indicado antes, permiten al lector interpretarla en la falsa óptica del tebeo de superhombres, aunque estos no sean más que patanes ridículos incapaces de relacionarse, todos ellos, con otros seres humanos a nivel individual y, peor todavía, a nivel social. La investigación policial (olvidada durante buena parte de la historia, por cierto), lleva al lector a un mundo de callejones, tugurios, bandas armadas algo pintorescas a partir de la estética de un grupo musical (los «knot tops», una derivación de las pandillas *punkies* o *rockers* de otros tiempos y que es, quizás, pese al intento de americanizarlas, el detalle más británico de la serie, en tanto que su aspecto

demasiado estilizado incluso remite a la moda neo-romántica de aquellos años).[66] Pero *Watchmen* presenta en realidad un mundo turbio de políticos patanes que esperan el fin del mundo (y futuros políticos soberbios que esperan también, pero por otros motivos más o menos altruistas), un mundo que se diferencia de nuestro mundo por la irrupción del superhombre que, a su vez, es el responsable final del último acelerón de la loca carrera de armamentos.

¿O no? El mundo de *Watchmen*, se nos dice hasta la saciedad, diverge del nuestro desde el momento en que aparece (¿Nace? ¿Se crea? ¿Se recrea?) el Dr. Manhattan. Ése sería, en términos justos, el punto de inflexión donde todo varía. Sin embargo, hay un importante momento anterior que diferencia con matices menos acusados la realidad del cómic y la realidad del lector, hasta el punto de que el lector de cómics no puede identificar los cómics dentro de ese cómic. El mundo de *Watchmen* ya empieza a diferenciarse del nuestro desde el momento en que en él sí existen héroes disfrazados desde 1938, circunstancia que no se dio en el nuestro. Reconociendo una deuda con *Action cómics* y Superman, en la ficticia autobiografía *Under the Hood*[67] es Hollis Mason quien nos cuenta que la aparición del superhombre en los cómics es lo que le impulsó, a él y quizá a otros de sus compañeros Minutemen, a imitarlos disfrazándose e impartiendo justicia por motivos diversos. Un detalle de absurda irrealidad en un tebeo que se pretende lógico y real y que los autores salvan cuando vemos que esos Minutemen son unos personajes ridículos llenos de taras y trabas en busca de la excitación del cuero y la violencia, del sexo sublimado y la publicidad.

Durante la primera mitad de la trama, Moore y Gibbons establecen ese mundo, ese pasado, y sin contarlo exactamente más que a través de flash-backs, insinuaciones, comentarios y complementos, producen la sensación de familiaridad necesaria para que nos importe, y mucho, qué ha pasado antes de la historia de fin del mundo que se nos cuenta. Un punto importante a favor de *Watchmen* es que se discutan tanto las acciones de los seis personajes principales (Nite Owl II, Silver Spectre II, Ozymandias, Dr. Manhattan, Rorschach y, en menor medida pese a su importancia capital, El Comediante), como las inexistentes historias narradas de los Minutemen (Captain Metropolis, Nite Owl I, Silver Spectre I, Mothman, Dollar Bill, Silohuette, Hooded Justice y, sobre todo, El Comediante, porque es el puente entre ambas generaciones y porque es el personaje cuya muerte y contradictoria personalidad son el armazón sobre el que se cimenta toda la historia). Adelantándose muchos años a la visión del superhéroe de *X-tatix* de Peter Milligan y Mike Allred, estos Minutemen, quizá porque quien da la cara por ellos es una starlette con sueños de actriz de cine y deseos de gloria en los periódicos, estos son mostrados como un puñado de justicieros que dependen de sus manías infantiles, de sus sexualidades equívocas, y que disfrutan (o no) de su papel como representantes de una moda ridícula que les permite estar en el candelero de la fama como sucedáneos de estrellas

de Hollywood hasta que, precisamente la Segunda Guerra Mundial en la que casi ninguno de ellos quiere intervenir (menos, precisamente, El Comediante, el ácrata que de todo se burla y que acabará gracias a ella convertido en halcón del gobierno) los devuelva, como devolvió en nuestra realidad a los personajes disfrazados de los *comic-books*, al abismo del olvido y la miseria.

Uno de los muchísimos matices que se pierden con la traducción (o las diversas traducciones) es, precisamente, el significado de «Minutemen».[68] Siguiendo con el símil de Watchmen y la alegoría de los relojes, es cierto que podríamos interpretar que son «los hombres-minutero» o, más exactamente, «los hombres-al-minuto». Sin embargo, el origen del término tiene un sentido mucho más profundo que quizá sólo el lector americano (el destinatario directo y primero del título, a fin de cuentas) puede captar. Los «Minutemen» son en la historia de Estados Unidos la milicia colonial dispuesta a enfrentarse al ejército inglés; es decir, el americano más puro y más absoluto, los primeros patriotas, hombres dispuestos a dejar sus azadas o sus comercios para empuñar el fusil y hacer la guerra al indio o al inglés. Es decir, desde dentro de la ficción, Moore y Gibbons están dando a los personajes una pátina de nacionalismo norteamericano, el mismo que en los cómics de la época que ellos viven dio lugar a títulos como *Captain America*, *Fighting American*, *The Liberty Legion*, o a personajes en su estela como *The Patriot* o *Spirit of 76*.

Los Minutemen sirven a Moore y Gibbons para centrar el teatro de operaciones donde van a contar su historia, parte de un pasado que es a la vez reconocible y misterioso para el lector, en tanto ofrece una visión del héroe disfrazado que sorprende por su tono pedestre, cínico y hasta terrorífico: nunca un «héroe» del cómic había intentado violar a una «heroína», acción que ni siquiera los grandes villanos del medio, llámense Ming the Merciless o Ali-Khan habían logrado realizar, prefiriendo siempre pasar por la vicaría antes de saciar sus bajos instintos.

Es ese enclave en la lógica real aplicada contra la lógica irreal de los tebeos quizás lo que hace que *Watchmen* (como los primeros pasos de Marvel, como las siempre interesantes reflexiones del Frank Miller de aquellos años) gane peso como historieta. La seriedad de no pasar más que por el aro justo de las convenciones precisas viste siempre al producto de un halo de inteligencia y originalidad que, en la mayoría de las ocasiones, se pierde cuando el cómic en concreto tiene que arrastrar con los logros que ha ido acumulando mes a mes durante años hasta llegar al punto de inflexión en que la continuidad ha de ser forzosamente ignorada, equivocada, rehecha o deshecha. *Watchmen* funciona así como una gigantesca falla de dibujos y palabras donde todo, lo bueno y lo malo, lo original y lo tradicional, saldrá ardiendo para no poder ser disfrutado más que en una nueva relectura. Lo cual, tratándose de *Watchmen*, el cómic que está hecho para ser releído una y mil veces, es decir muchísimo.

Los apenas entrevistos supervillanos a los que se enfrentan estos personajes se insinúan, si cabe, como más enternecedoramente ridículos y llenos de obsesiones sexuales que ellos mismos: nombres con resonancia de personajes de tebeo[69] que en algún caso no eluden el morbo de lo sexual que va a ser, a fin de cuentas, lo que se lleve a todos los Minutemen por delante, en contraste con la forzada asexualidad de sus herederos en el tiempo. Moore se muestra inmisericorde con sus propias criaturas cuando es uno de sus mismos personajes quien habla en su libro de recuerdos (y que, como todo libro de recuerdos, hemos de tener en cuenta que bien puede maquillar la propia historia para que al menos el auto-biógrafo salga bien parado):

> *«Allí estábamos todos nosotros, vestidos con chillones disfraces de opereta y expresando la idea del bien y el mal en términos simples e infantiles, mientras en Europa convertían a seres humanos en jabón y pantallas para lámparas. A veces nos respetaban, a veces nos analizaban, y las más de las veces se reían de nosotros; y a pesar de todas estas reflexiones, creo que ninguno de los que sobrevivimos hoy en día estamos más cerca de comprender por qué lo hicimos realmente. Algunos porque nos contrataron para hacerlo y otros por obtener publicidad. Algunos por una sensación de excitación infantil y otros, creo, por un tipo de excitación que era más adulta aunque tal vez menos sana. Nos han llamado fascistas y nos han llamado pervertidos y aunque hay un elemento de verdad en ambas acusaciones, ninguna de ellas es capaz de abarcar todo el panorama.*
>
> *»Sí, algunos de nosotros éramos políticamente extremistas (…). Sí, me atrevo a decir que alguno de nosotros teníamos nuestros complejos sexuales (…). Sí, algunos de nosotros éramos inestables y neuróticos».*[70]

El mundo real se impone al mundo de ficción, y es por eso que los héroes enmascarados acaban por languidecer. Sin embargo, otro tipo de ficción, la científica, será la que, a partir del accidente nuclear que mata a Jon Osterman y da vida al Dr. Manhattan, la que finalmente desvíe ese mundo de nuestra realidad y lo sumerja en la fantasía. Y es entonces, cuando el superhombre existe de verdad y su intervención cambia por completo el sentido de la historia del hombre, cuando la insignificancia de los superhombres se hace más grande, porque la insignificancia del ser humano toca también su techo. Los hombres que han jugado a ser dioses se ven de pronto cara a cara con un dios que todavía cree que es un hombre. Ellos lo perciben, aunque el propio Manhattan sea todavía incapaz de ello: como Swamp Thing, quizá todavía arrastre los recuerdos de Osterman, una esencia que ya no es suya, y que tardará toda la serie en descubrir: entre otras muchas cosas, *Watchmen* es el fin de la infancia no sólo del lector, sino del Dr. Manhattan, que se ve obligado a aceptar su destino continuamente: primero, cuando cree que su exilio en Marte es voluntario; luego, cuando tiene que usar su poder inconmensurable para matar; por último, cuando acepta que es otra cosa y que, a fin de cuentas, su curiosidad científica le permite ahora crear vida. *Watchmen* es el rito de paso y crecimiento del Dr. Manhattan. Volveremos sobre esto más adelante.

De la mano de Manhattan, la bomba atómica viva, se produce el primer escarceo de *Watchmen* con el horror. Un horror político esta vez, en tanto la derrota de Vietnam y la sensación de falibilidad que había hecho suya el pueblo americano desde entonces (y que, curiosamente, con Ronald Reagan y «héroes» como Rambo en esa misma época acabaría por asumir para ignorar) vienen de la mano de la ucronía totalitaria como sólo los americanos podían comprender en ese periodo histórico. El Dr. Manhattan logra lo que en nuestra realidad fue imposible: derrotar al vietcong, contener la política de dominó comunista en Asia; sin embargo, es su propia presencia lo que rompe el equilibrio y lo que acelera el rearme, y habría que pensar si los soviéticos no intentarían, en ese mundo, crear un experimento que pudiera repetir el azar de la creación de Manhattan; a fin de cuentas, no se trata de una creación por arte de magia, sino de las consecuencias de un accidente científico (a menos, claro, y también volveremos a ellos más tarde, que los soviéticos tengan un as en la manga y ese as en la manga, por voluntad propia o por manipulación ajena, se crea un Prometeo salvador capaz de unir dos mitades contrapuestas del mundo).

Para el lector americano del momento, y en menor medida para el lector europeo, la ucronía terrorífica desde un punto de vista político no es Manhattan: es Richard Nixon, el enemigo batido que hoy parece tan lejano en el tiempo, cuando la humanidad ha sobrevivido a las baladronadas de vaquero de Ronald Reagan y la manipulación y la incompetencia del heredero de su sucesor, George W. Bush. Eliminado de la escena política desde el escándalo Watergate, Nixon aparece en *Watchmen* como la sombra ominosa de un político que no tuvo reparos en transgredir las leyes para perpetuase en el poder. Si en nuestro mundo fue el responsable máximo de las escuchas ilegales a la convención del Partido Demócrata, aquí lo vemos apurando un tercer mandato constitucional concedido por la situación de crisis perpetua que vive el mundo, y planeando presentarse a un cuarto: puro terror, sin duda, para los americanos liberales de la época (algo similar a los intentos contemporáneos de Hugo Chávez por perpetuarse desde una discutible legitimidad democrática en el poder), aunque su fugaz aparición lo presenta como un hombre envejecido y timorato que se deja llevar por unos acontecimientos que es incapaz de controlar y que es la comidilla de los periódicos sensacionalistas, que juegan a especular con triples juegos de palabras («How sick is Dick?») sobre su estado de salud.

> *Quería escribir también sobre la política del poder. Ronald Reagan era presidente. Pero me preocupaba que los lectores desconectaran si pensaban que estaba atacando a alguien a quien admiraban. Así que desarrollamos Watchmen en un mundo donde Nixon estaba en su cuarto mandato… ¡porque nadie iba a discutir que Nixon era escoria! Para mí, los ochenta fueron preocupantes. «Destrucción mutua asegurada», «Economía vudú». Una cultura de la complacencia… Escribí sobre los tiempos en los que vivia.*

Moore no puede dejar de hacer el chiste con el famoso tropezón de Gerald Ford al bajar del avión presidencial.[71] También en ese consejo de urgencia es reconocible el secretario de estado Henry Kissinger,[72] el consejero Pat Buchanan y, en una pirueta pirandelliana, el propio Gordon Liddy que sirve como uno de los referentes del Comediante, quizá en este mundo director de la CIA. Un nuevo guiño a la política norteamericana de nuestra realidad se produce ya al final, cuando los periódicos especulan la posibilidad de que «RR» se presente a las elecciones del siguiente año y los personajes secundarios muestren su desprecio a la idea de tener un vaquero en la Casa Blanca, refiriéndose no al Ronald Reagan que la ocupaba en la realidad del lector (y que aparece pidiendo mano dura contra los soviéticos en uno de los periódicos), sino a Robert Redford, eterno presidenciable demócrata por aquellos tiempos.

La desazón de los políticos en la ficción se contagia a la humanidad entera, y también a los supervivientes de los Minutemen que todavía están en activo y ven que sus sueños son cumplidos por otros. Vencidos por el sexo, las drogas, el alcohol o el supuesto sadomasoquismo, nada ejemplifica mejor el paso del tiempo y la inutilidad de todo aquello por lo que estos personajes habían luchado como Hollis Mason, el primer Nite Owl, que se refugia, retirado, en el único paraíso perdido posible: la infancia y la reparación de modelos de automóvil, el oficio de su juventud, aprendido de su propio padre. Sin embargo, incluso este refugio privado le quedará vetado y su comprobación de que ni siquiera eso le permitirán los nuevos tiempos (su taller de reparaciones avisa en su publicidad, «Modelos obsoletos, nuestra especialidad») muestra uno de los momentos más tristes de la serie (Mason parece el personaje sobre el que el *pathos* y el *tempus fugit* recaen con más fuerza en toda la obra y su absurda muerte resulta casi dolorosa para el lector), cuando la imperturbable e inhumana serenidad del Dr. Manhattan pone fin a su sueño de retirarse reparando coches al anunciarle que pronto habrá coches eléctricos,[73] dejándole claro que hasta esa simple felicidad quedará fuera de su alcance.

El hombre de la calle, incapaz de rebelarse contra el dios que todavía no es Manhattan, se rebela contra sus imitadores disfrazados, los Minutemen que ya apenas son sombra de lo que ni siquiera fueron, y la media docena escasa de vigilantes que sobrevive, en algún caso, como el de Nite Owl II y Laurie, heredando roles de padres putativos o madres biológicas. Es difícil comprender que una docena de enmascarados sin poderes y con unas intervenciones más allá de la ley puedan haber causado las revueltas terribles que desembocan en su prohibición legal, pero al menos Moore se cubre las espaldas achacándola a la huelga policial que siembra el caos por las calles, pero podríamos considerar que se trata de una versión «realista» de lo que en los cómics de los *X-Men* ha sido referido como la histeria anti-mutante: la sensación de inferioridad resuelta por la violencia y que aquí, en vez de ir dirigida al

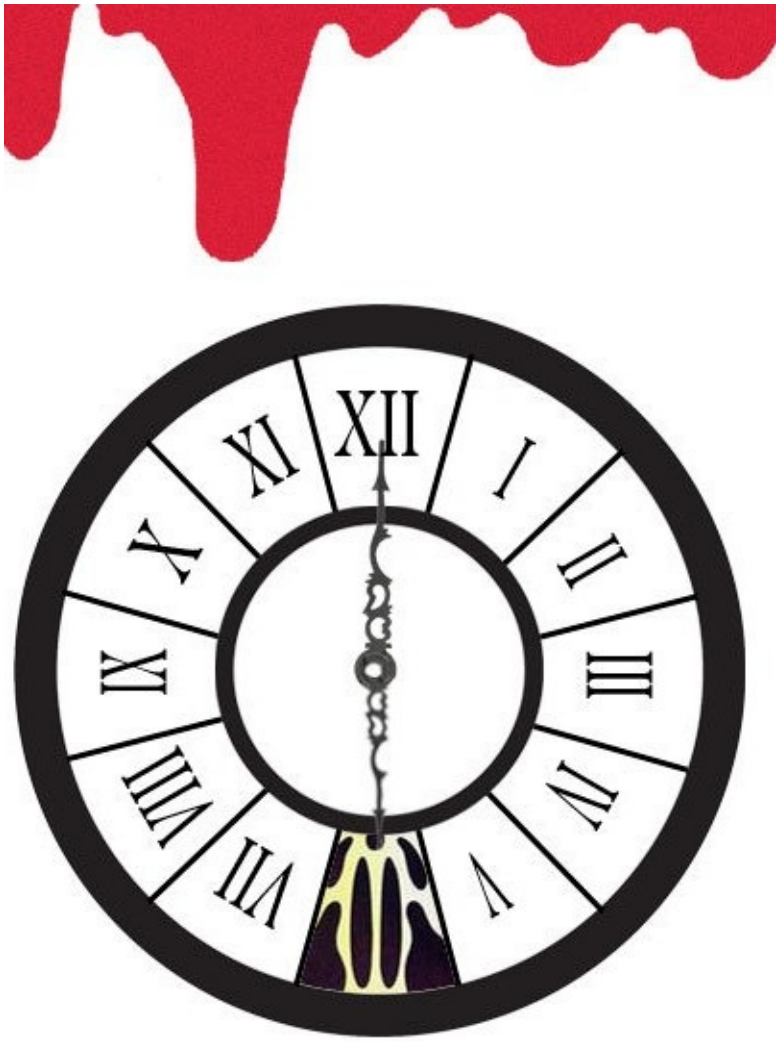
causante involuntario del desequilibrio entre las potencias, se desvía hacia unos personajes que tal vez, por el uso de la tecnología (Nite Owl) podrían acabar adquiriendo especificidades difíciles de combatir: el propio Ozymandias, con sus habilidades circenses y su capacidad para detener balas al vuelo, ha experimentado genéticamente con animales, lo sabemos, de ahí su lince mutado Bubastis y los seres pesadillescos que irrumpen en Nueva York: uno de los niveles de la historia es el enfrentamiento soterrado entre Ozymandias y el Dr. Manhattan, del hombre con complejo de dios contra el hombre que sin saberlo es dios.

«La forma en que nosotros vemos América no es la forma en que América se ve a sí misma», declara Dave Gibbons en la entrevista que acompaña al DVD *The Mindscape of Alan Moore*, y la visión de admiración hacia lo exótico y familiarmente desconocido de la cultura americana que sin duda comparte con Alan Moore se complementa en *Watchmen* con una clara crítica a los puntos oscuros del sistema. La serie no sólo pone algún punto sobre alguna i respecto a la idea comúnmente aceptada por los lectores de la aberración moral que en el fondo significa convertirse *motu proprio* en superhéroe y actuar fuera de los parámetros legales de la sociedad para imponer un punto de vista individual que sólo es acertado (o sólo fue acertado) mientras los superhéroes conforman la versión enmascarada del *cowboy* de sombrero blanco (la dicotomía todos buenos/todos malos se perdió y, sin el tono de reproche que pudiéramos querer ver en *Watchmen*, los superhéroes de los años noventa y buena parte de la primera década del nuevo siglo se comportan como alegres fascistas ante unos lectores que jalean sus acciones despiadadas y su sarcasmo ideológico). El mundo de ficción que refleja horrores callejeros y horrores bélicos que quizá se estaban escamoteando desde el final de Vietnam (da mucho más miedo El Comediante usando el napalm que el teniente coronel Kilgore de *Apocalypse Now*, porque el medio es distinto y el choque es más fuerte en el mundo del cómic, amordazado tradicionalmente a esos planteamientos que rozan lo naturalista y lo crítico) plantea en el fondo un dilema terrible que entraña una duda moral sin solución, y que los autores mismos no condenan de modo explícito. Como bien dice Carlos Pacheco, en *Watchmen* es más importante plantearse preguntas como lector que encontrar respuestas, y la pregunta más peliaguda de todas ellas es decidir, en términos simples, si Ozymandias es bueno o malo;[74] en términos más complejos, hasta que punto los políticos (se cita expresamente a Harry Truman, el ídolo que adora Rorschach hasta que al final se ve obligado a abrir los ojos y tomar partido en contra) y la gente que tiene acceso a las mil manipulaciones del poder pueden y deben actuar como cirujanos en casos extremos y amputar un miembro para, en teoría, salvar el resto del cuerpo. Ozymandias no lucha, como Magneto antes que él, desde un sentido de venganza nacido de la persecución racial y la inversión de roles nazis donde de pronto descubre que él mismo es la raza superior, sino por un sentido

de la responsabilidad que supone, en cierto sentido, llevar los planteamientos clásicos del superhéroe de los cómics (el gran poder que conlleva una gran responsabilidad de Spider-Man y, en el fondo, de todos los demás) a sus extremos, salpicando de paso su acción de componentes ideológicos inaceptables (pero continuamente existentes) en nuestro mundo real.

Lo mismo que se sostiene que las dos bombas atómicas pusieron fin a la Segunda Guerra Mundial ahorrando vidas a costa de otras vidas, el plan maquiavélico y mefistofélico de Ozymandias, un ángel en lo físico que esconde una psicología de demonio y que quizá, lo volveremos a ver más adelante, se engaña continuamente a sí mismo, entraña la aniquilación de varios millones de personas. El horror de la situación de ciencia ficción es prontamente aceptado por el resto de los vigilantes, impotentes ante la lógica aplastante del poder desaforado y la ilusión de la supuesta utopía que Ozymandias pretende instaurar. Pero la utopía de un hombre sólo vale para sí mismo, y el paraíso de unos cuantos bien puede ser el infierno del resto: toda utopía es, por propia definición, una anti-utopía al mismo tiempo. Los lectores de cómics y los espectadores de cine aceptamos continuamente situaciones y soluciones que no resuelven problemas, en tanto que matar al psicópata tan glorificado en las últimas décadas[75] no impide que otro psicópata vuelve a aparecer más tarde, y esconderse detrás de una máscara para perseguir supervillanos que en el fondo juegan un juego continuo de escondite con los héroes de turno no sirve más que para banalizar una violencia que hemos dado por aceptar como si no fuera con nosotros la cosa. El 11-S nos enseñó a los espectadores del mundo que no había glamour en la destrucción a lo grande, una catarsis que quizá las salas de cine no superaron hasta *The Dark Knight* en 2008, pero poner en duda todo el esquema de valores de los cómics y buena parte de la política de vigía del imperio de nuestro tiempo forma parte inseparable de la fábula moral que es *Watchmen*. «Matarte para salvarte», como rezaba una de las añejas historias de Lee y Kirby para *Fantastic Four* en los años sesenta.

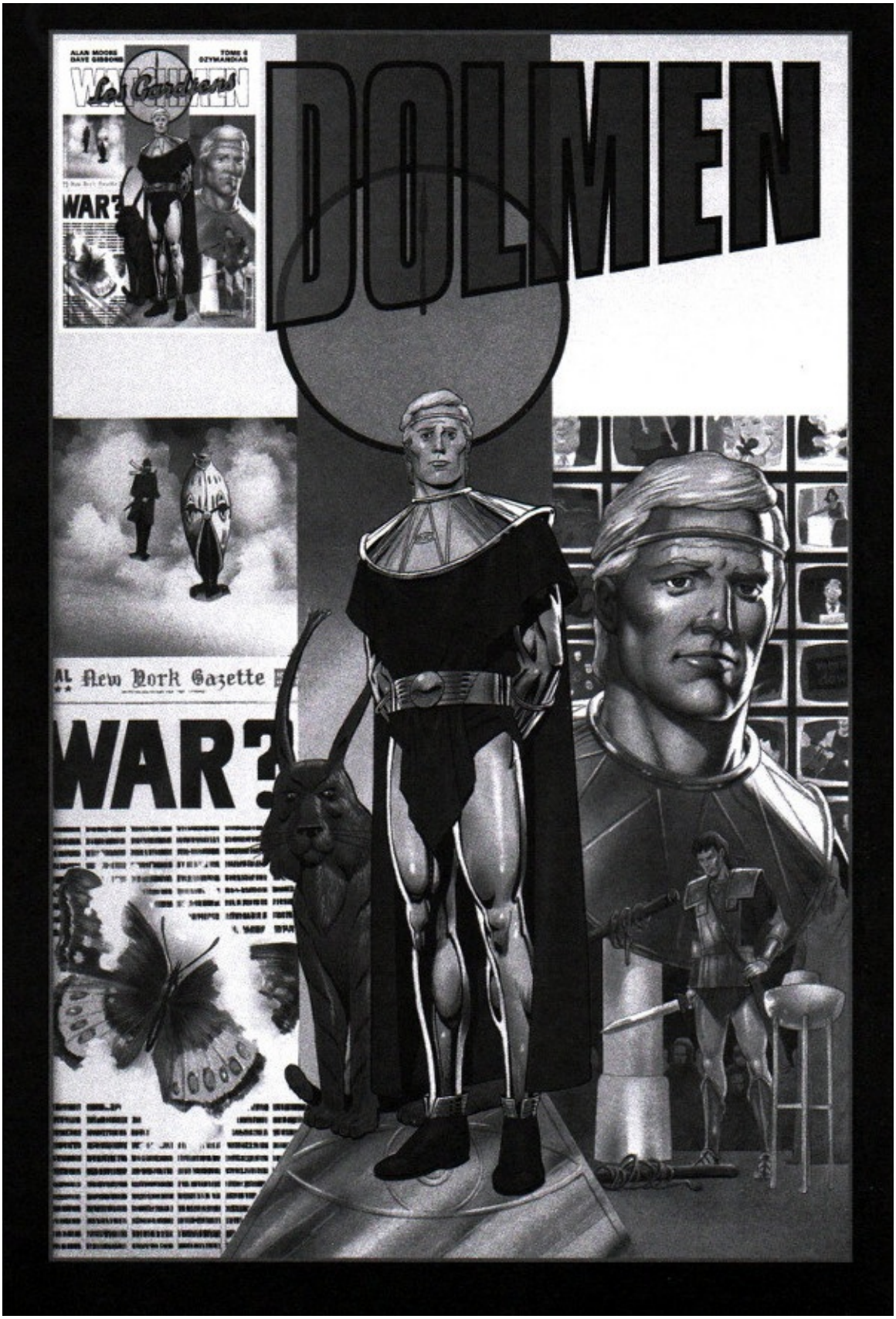
La gran genialidad, el gran hallazgo, es que *Watchmen* siembra la duda en el lector. Al cerrar la última página, y antes de volver a abrir la primera, es cuando empieza el verdadero «What if?»: ¿Es lícito el sueño utópico de Veidt? ¿Es moral? ¿Qué haríamos nosotros en esa situación? Ni Ozymandias, ni Moore, ni Gibbons, ni posiblemente nosotros mismos seamos capaces de encontrar nunca la respuesta, demostración palpable de que ni en el mundo de los cómics ni en nuestra realidad las cosas son en blanco y negro, y que hay situaciones complejas que la historieta es muy capaz de narrar, cuando hay autores que consiguen unir reflexión con divertimento, cómic de autor con cómic comercial, alegoría política con sencillez expositiva.



REFLEJOS Y MARIPOSAS

Cinco de las seis estupendas portadas de Gibbons para la edición francesa original publicada en álbum (cuyo título como se puede apreciar, fue traducido como *Les Gardiens*). La portada que falta queda reproducida en la página siguiente, y fue usada hace años como cubierta del Dolmen #39 (Julio 1999) que contaba con la segunda parte de un dossier dedicado a Alan Moore

Cinco de las seis estupendas portadas de Gibbons para la edición francesa original publicada en álbum (cuyo título como se puede apreciar, fue traducido como *Les Gardiens*). La portada que falta fue reproducida en la página siguiente, y fue usada hace años como cubierta del Dolmen #39 (Julio 1999) que contaba con la segunda parte de un dossier dedicado a Alan Moore.


DOLMEN
ALAN MOORE
DAVE GIBBONS
TOME 6
OZYMANDIAS
WATCHMEN
Les Gardiens
WAR?
New York Gazette
WAR?

Cinco personajes, un cadáver y un universo al borde de la destrucción bastan y sobran para crear una obra maestra. *Watchmen* es un puro ejercicio de estilo, virtuosismo aplicado al cómic, la demostración absoluta de que lo que importa no es sólo lo que se cuenta, sino la manera en que se cuenta. *Watchmen* es un juego estructural donde los autores a veces escamotean las piezas y a veces las presentan descaradamente al descubierto, revelando las infinitas combinaciones de sus cartas al mismo tiempo que van desenvolviendo la partida. Tienen un pie métrico muy claro: doce *comic-books* que oscilan entre las 28 y las 32 páginas de dibujo cada una, y páginas que en su mayor parte se deben a una férrea disposición de nueve viñetas.[76] Pero, como los modernos bardos que son, el guionista sabe cuándo debe hacer sus silencios y el dibujante entiende que a veces tiene que romper la retícula, comprimiéndola en ocasiones para conseguir efectos de teleportación, de pesadillas asfixiantes, de inmensos momentos de soledad (*Watchmen* es un cómic de personajes que siempre están solos), o ampliándola para exacerbar la espectacularidad de algunos pasajes donde la épica siempre contenida se desborda.

Se podrá aducir, como yo mismo he escuchado en ocasiones, que el argumento de *Watchmen* no es gran cosa, como si fueran necesariamente «gran cosa» (imagino que se refieren a la sacrosanta y alabada «originalidad») otras obras maestras de la literatura, la música o el cine. Los buscadores de sorpresas, quizá inconscientes de la sorpresa que buscan, tal vez no comprendan que la originalidad es precisamente respetar las reglas que uno mismo se impone a la hora de crear y, al mismo tiempo, romperlas de continuo y explotar sus limitaciones. *Watchmen* supone un recital de contención creativa, la fidelidad absoluta a un ritmo que juega a saltar adelante y atrás en el tiempo, a demorar situaciones, a completar información alternando la trama en curso con el background necesario para captar todos los intríngulis de la misma. Nada sucede por casualidad o todo sucede por casualidad, da lo mismo, pero todo se concatena, todo forma un fenómeno holístico más grande que la suma de sus partes, porque cada detalle aumenta la historia y su desarrollo sin distraer del agobiante final al que nos acercamos segundo a segundo. Lo que vemos de fondo en las muchas viñetas no es azaroso, no es caprichoso, no es la típica viñeta donde el dibujante se dibuja a sí mismo y sus colegas saliendo de un restaurante o al actor de moda bajando de un coche: en *Watchmen* los guiños aumentan el placer de la lectura,

no la distraen. A veces es mucho más sencillo disponer de cientos de páginas y docenas de números para contar una historia, aliviando el ritmo, desviándote en narrativas secundarias, optando por lo sencillo para dar respiro al lector o al dibujante *fill-in* de turno. *Watchmen* tiene las reglas de una partida de ajedrez, las líneas de un pentagrama donde no existe lugar para improvisaciones de jazz,[77] sino que cada elemento funciona por oposición y compensación con los demás. Todo medido, todo reglado, todo por subvertir al mismo tiempo.

> *Lo que intentamos hacer fue darle una especie de estructura verdaderamente cristalina, como ese tipo de joyas con cientos y cientos de facetas y cada faceta refleja todas las otras facetas y puedes mirar la joya a través de cada faceta y seguir teniendo una lectura coherente. Sí, básicamente, hay viñetas sueltas aquí, imágenes simples, que de algún modo conectan todo el libro.*[78]

El juego se cumple especialmente en los personajes y su interdependencia. Tanto en los enmascarados protagonistas como en los secundarios humanos, cuyas idas y vueltas alrededor del cruce de la esquina, el kiosco, la parada de taxis, el instituto de estudios extra-espaciales, la boca de riego, el cine Utopía especializado en reposiciones de clásicos de la ciencia ficción de los años cincuenta componen un mosaico de vida real que se contrapone especialmente en el penúltimo número a los tejemanejes y las insidias y las tragedias personales de los cinco superhéroes sobre los que descansa el futuro de una humanidad que a estos comparsas se les niega porque se ha decidido de antemano que son sacrificables en aras de un supuesto bien mayor. De físicos poco agraciados, de vidas marginadas, capaces de errores que al final también desembocan en muerte (la arenga indignada del kiosquero a fin de cuentas provoca el asesinato de Hollis Mason), tan apabullados por las circunstancias de su entorno como por sus propias idiosincrasias personales, los secundarios llenan la serie con su habla de barrio atropellada, con sus dichos sabihondos y sus nichos sociales, un ejercicio de observación quizá comprensible en las calles de las pequeñas ciudades de Inglaterra o de Europa pero que pocas veces, si acaso, hemos visto en las pantallas de los cines, siempre dadas a mostrar grandes planos generales de masas de gente en movimiento inconsciente de que se les capta con la cámara, y donde apenas se para nadie a comprar un perrito caliente sin mirar siquiera el rostro de quienes les atiende. Esas vidas que van a perderse desde el mismo momento en que asoman, lo sabremos luego, son capaces de lo mejor y de lo peor, como todos nosotros. Pero quizá no sea casualidad que el más bello momento de heroísmo y afán frustrado de sacrificio lo tengamos en el final de ese mismo número once, cuando el kiosquero abraza al niño en un inútil intento de protegerlo de la onda expansiva, para acabar formando ambos la sempiterna mancha en forma de mariposa que abre y cierra el *comic-book*.

Pero los cinco personajes protagonistas, como sus predecesores los Minutemen en el juego terrible de impartir justicia, no son en modo algunos modelos de belleza ni integrados sociales. El mecanismo de relojería narrativa nos los muestra alienados, entristecidos, incomprendidos, despegados del entorno, necesitados de protección o de cariño, incapaces, impotentes. El hombre más inteligente del mundo es, quizás, un obsesivo-compulsivo de la limpieza y los negocios con un ego tan tremendo que hasta los pañuelos de papel que adornan su impecable mesa son de su marca, un aspirante a deidad que confunde sueños con realidad, que cree que todo cuando lo rodea está a su alcance y para su mayor gloria. Vegetariano, abstemio, centrado en su cultivar su cuerpo y su mente, Veidt ve el mundo desde fuera, desde la asepsia de la Antártida, a través de treinta y seis pantallas de televisión que controla todas la vez (quizá eso explique la velocidad de sus reflejos a la hora de parar la bala que pudo matarlo y salvar a la tierra de sus sueños de pesadilla); Rorschach en uno de sus comentarios, se pregunta si es homosexual, aunque es posible que el guapo y divino Adrian incluso sea virgen: no tenemos más datos de sus relaciones con el resto de los seres humanos, su soledad de niño huérfano (paralela a la soledad de Rorschach, a la soledad de niña sin padre de Laurie, a la soledad de científico sin madre de Manhattan, a la soledad de inventor en busca de un role model de Daniel, a la soledad de viejo pecador borracho del Comediante) nos sugiere una lucha por la integración en un mundo que no entiende y al que desde siempre ha querido someter, de ahí que se refugie en un pasado de oro y de muerte. «Sólo el mundo y yo», dice frente a las pantallas de los televisores desde donde lo controla todo, lo sugiere todo, lo ordena todo. Moore y Gibbons nos cuentam el último capítulo desde su propia perspectiva de salvador iluminado, sin hacer una valoración o una condena, que quedan para el lector. «¡Lo hice! ¡Lo conseguí!», exclama con una curiosa expresión infantil cuando sus queridos televisores traen las primeras noticias que confirman el éxito de su plan. Por un segundo, Adrian Veidt es feliz: pasa de las lágrimas en los ojos al grito de triunfo, a las poses declamatorias tan queridas por Stan Lee en su Silver Surfer. Pero luego, cuando Manhattan se niega a confirmarle si todo saldrá bien, si hizo lo adecuado, lo vemos nuevamente sumido en la duda, meditabundo, dando la espalda no ya al mundo, sino a la esfera donde se representa no el globo terráqueo con el que jugaba el Gran Dictador de Charles Chaplin, sino al mismísimo universo.

Los cinco protagonistas vivos mantienen, en la narración, un equilibrio sorprendente donde ninguno destaca sobre los demás en cuestiones de tiempo expositivo: el mecanismo narrador es preciso. Como las viejas estrellas de Hollywood en busca de encabezar el cartel del éxito de la temporada, parece que Moore y Gibbons hubieran medido apropiadamente con un cronómetro sus intervenciones, su peso en la balanza de la historia; todos son atractivos como personajes, todos tienen matices que comparten con los demás (todos son piezas del

mismo juego de persecuciones, engranajes del mismo reloj), e incluso el que de entrada parece menos redondo de todos ellos, Laurie, incluida en la serie, según confiesa Moore, porque tiene que haber una mujer en este tipo de historias, se revela como un personaje débil, una *groupie* a la que se le ha pasado el arroz (si nació en 1950[79] es fácil calcular que ya no es una adolescente, pero sus reacciones inmaduras y su inseguridad continua lo sugieren) al final acaba por convertirse en un elemento de desunión y de unión indispensable entre Manhattan y Nite Owl, que es lo mismo que decir entre ellos dos y Ozymandias. Con un físico que en su momento recordó al de Veronica Hamel (la actriz co-protagonista de *Canción triste de Hill Street*, no olvidemos el juego de influencias), Laurie no llega a ser el elemento decorativo que, al menos en los pósters, películas y memorabilia, jugó su madre respecto a los Minutemen. Sin embargo, vemos que ha pasado una infancia de incomprensión, una adolescencia de alienación obedeciendo las órdenes y los deseos extrapolados de esa Betty Grable de segunda fila que es su madre Sally Júpiter, característica ésta, la incapacidad de decidir, que comparte luego con Daniel y con Manhattan, y que acaba por contagiarse en la duda final de Ozymandias. Una niña criada en un universo de adultos que se han comportado como niños, que ha servido de experimento pavloviano a su propia madre, preparada para ser una «supermujer» casi en contra de su voluntad y que, liberada pero menos, ya expresa pulsiones sexuales hacia Manhattan en la reunión fallida de los Crimebusters y no tarda en relacionarse con él cuando todavía parece menor de edad,[80] Laurie es un juguete que no descubrirá quién ni qué ha manipulado sus cuerdas hasta el terrible momento de epifanía en Marte, cuando todo se derrumba a su alrededor (el frasco de perfume Nostalgia, la construcción cristalina de Manhattan, la concepción de su propia vida), y que antes ha adoptado un rol de mater dominante hacia Daniel que, en las últimas apariciones de ambos, tras una humana y algo vergonzosa relación sexual tras el holocausto, se salpica de los mismos tonos sadomasoquistas que habían manchado la reputación y la búsqueda de la felicidad de los Minutemen. De todos los personajes de la serie, es quizá el único que admite y goza del sexo, la que rompe los tabúes de los dos hombres (o el hombre y el dios) con quienes se relaciona. No es extraño que en su pesadilla Daniel Dreiberg la asocie con la figura sexualmente provocativa y sugeridora de perversiones de la misma Twilight Lady, látigo y cuero negro incluidos, y que ella misma, al final, piense en cambiarse de nombre de guerra, proveerse de un disfraz de cuero y «tal vez, una pistola», en alusión velada que tiene más de juego sexual que de planes futuros de justicia en un mundo donde ya la justicia no necesitará vigilantes.

A rebufo suyo, gordezuelo, un Batman tripón que vive aislado en una casa que desde luego no parece la mansión Wayne,[81] Daniel Dreiberg (el único de estos superhéroes que conserva la aliteración típica de su nombre y apellido) es demasiado

tímido y demasiado débil para ser considerado un freak. Pero tiene rasgos conductuales que recuerdan al lector de cómics que hoy pudiéramos llamar «gafapasta»: inteligente, infantil, adinerado, científico, adorador de las aves y del modelo de superhéroe cuyo nombre adopta luego, Daniel arropa con tecnología su forma física, pasando de Bruce Wayne a Tony Stark, rozando el ridículo obsesivo-compulsivo también él cuando vemos el conjunto de disfraces de colores, uno para cada misión, que lleva todavía en su nave de combate Archie.[82] Decidido sólo lo justo, torpe, es posible que su relación sexual con Laurie sea la primera que ha mantenido en su vida, y ésta se produce tras unos momentos de excitación que enlazan directamente con aquello que ya habían experimentado sus predecesores en el negocio de lo superheroico: el juego de disfraces fetichistas y la adrenalina de la violencia. Si al principio de la historia se burla al mencionar a un supervillano de nombre ridículo cuya motivación era el placer que sentía al ser golpeado por el héroe de turno, él mismo acabará la historia soñando con nuevos disfraces ajustados e incluso pistolas para llevar adelante su relación con Laurie. La palabra «impotente» sale directamente de sus propios labios, el gatillazo sexual en el sofá, ante el televisor encendido, contrapone la torpeza de sus acciones con una voz en off desde la pantalla y la belleza perfecta de Ozymandias donde Moore se ceba cruelmente y juega con dobles sentidos sexuales[83] que van en paralelo a lo inoperante de su actuación, y no es extraño que toda la escena esté coloreada del mismo azul de la ¿piel? del Dr. Manhattan, pues su presencia invisible es aparente en esa nueva relación acelerada que Laurie y él inician. Su rescate de la gente en el edificio incendiado es, de puro calculado, hasta ridículo: incluso les pone hilo musical. En cierto modo, es el reverso blando del propio Rorschach, con quien ha compartido aventuras y, si ello es posible, amistad. Él, que se ha pasado la vida entera dudando, toma una decisión en un segundo: cuando los demás enmascarados proponen comprometerse con Veidt para no revelar su intervención en la «invasión alienígena», se aclara en un momento: «¿Cómo podemos los humanos tomar una decisión como ésa? Estaremos condenados si nos callamos, la tierra se condenará si no… Vale, vale, contad conmigo. No diremos nada». La nueva personalidad que asume en las últimas páginas, el bigote y el pelo teñido de rubio, y el apellido Hollis, como el nombre del héroe de su infancia, nos demuestran que siempre será un esclavo del disfraz. Y, en otro rasgo de crueldad (es el personaje al que Moore ridiculiza más, o quizás al que trata con mayor ternura), al final confiesa que el perfume que usa es «Nostalgia», con lo que descubrimos, por si hiciera falta recordarlo, que la sombra de Ozymandias impregna ya a todos los habitantes del mundo.

Manhattan es Dios, o algo que se le parece, pero ni él mismo lo sabe. Muerto su yo humano en un accidente donde está relacionado, obviamente, un reloj perdido, Jon Osterman «resucita» o un ente nuevo y cuántico cobra vida recuperando parte de su

red neuronal. Renacido como Cristo tres meses después de muerto, con apariciones fantasmales, el ser divino a quien en adelante se va a conocer como Dr. Manhattan será, como Hulk, nacido también tras un accidente nuclear, un niño en la encarnadura de un ente mitológico. Igual que Ozymandias vive los tiempos simultáneos a través de las pantallas de televisión, él vive el tiempo desde fuera del tiempo, confundiendo presente, pasado y futuro, destino y voluntad, porque para él no significan nada y está por encima de esas estructuras. Su historia es también la historia de una dependencia: del consejo de su padre que decidió el futuro por él, de una mujer a la que intenta satisfacer en cuerpos mientras su mente y su trabajo están en otra cosa, a un país al que cree todavía pertenecer y que lo utiliza como arma viviente, un verdadero genio de la lámpara. Sólo alcanzará la percepción necesaria para comprender que nada le importa al final, cuando decida por sí mismo («Quizá cree vida») y deje por fin al ser humano al libre albedrío de un visionario que entonces, y sólo entonces, le planteará la duda de sus actos (o quizá, claro, el hombre más inteligente del mundo lo engaña una vez más, como lo ha estado haciendo siempre). Está fuera del sexo aunque tiene sexo, y lo vemos desvestirse y desdisfrazarse[84] hasta quedar convertido en un canon de perfección azul que camina sobre las aguas como el dios encarnado y resucitado dos veces que es ahora. Se sabe único y se marca con el símbolo del hidrógeno la frente. Es la letra «H» del símbolo químico que le presta unicidad lo que falta en el diminutivo del ser humano que cree que fue una vez. No lleva máscara, pues está por encima del bien y del mal: todo lo contrario, cuanto más es él, más se desnuda. Ha superado la humanidad (en alguna ocasión habla de «Jon Osterman» en tercera persona, no por vanidad como Julio César, sino porque realmente Osterman murió y lo considera otro ser distinto, otra persona, si él lo fuera), y su intervención *deus ex machina* se debe en última instancia más al despegue que al amor. Como Galactus (es significativo verlo caminar como un gigante entre las bombas y los helicópteros), los humanos dejan de ser algo que comprenda, que le importe. Su duda metafísica podría reducirse a su pregunta: «¿Quién crea el mundo?». Y a su respuesta: «El mundo es un reloj sin relojero», con lo que se da la paradoja de que Dios descubre su nihilismo. Su cualidad de superhombre, de cuasi-divinidad, lo muestra cada vez más parecido al propio Miracleman en los últimos momentos de la serie: olvidado el posible amor que sintiera hacia Laurie, sonríe y comprende que para él no puede existir la nostalgia. Es el positivista científico llevado a sus últimas consecuencias, como Veidt lo es a la pasión humana… o a la frialdad del entomólogo.

Enfrentado al orden de Ozymandias, a la fría ecuación de vida y soledad de Manhattan, Rorschach es el caos, el veneno, el individuo incontrolable, la pasión por una vida que ha dejado de vivir desde dentro principalmente porque desde la infancia ha sido apartado de ella.[85] Feo, sucio, pequeño, de habla intraducible que a menudo olvida adrede el sujeto (pocas veces, en la versión original, usará la estructura

gramatical correcta y aún menos dirá el pronombre personal «yo»), Rorschach es las tinieblas de la luz atómica de Ozymandias y Manhattan. Está loco y nos da miedo, confunde su cara con la máscara que emula los rasgos en movimiento de su pensamiento alucinado, el paño de la Verónica que compone y descompone sus diversos estados de ánimo. Come mal, es zurdo, disléxico, quizá es diabético,[86] o ni siquiera duerme, vive dividido en dos seres, el loco iluminado que ve que el fin del mundo está cerca y lo anuncia con la pancarta y el justiciero enmascarado: quizá ni uno ni otro se recuerdan. Está marcado por el sexo ajeno, por el oficio de su madre, por el desprecio sufrido desde la infancia. Es posible que, como a Ozymandias, por razones parecidas, el sexo le repugne, y quizás también él encubra sus miedos y su homosexualidad detrás de una profesión de modisto y una máscara que fue un tejido femenino y unas calzas y unas hombreras que lo hacen parecer más alto.[87] Un fascista convencido (o dos fascistas convencidos, el hombre de la máscara y el hombre de la pancarta que se alternan día y noche en el mismo cuerpo), ha sufrido un trauma que sin duda llevaba incubándose años en su interior: ¿quién nos dice que el caso histórico del apuñalamiento ante testigos que no reaccionaron de Kitty Genovese tiene que ver con la mujer que él identifica con la víctima, la clienta para la que en teoría estaba haciendo un vestido que no le gustó siquiera?[88] Su máscara es su persona, y es importante que acepte morir sin ella, reivindicando al hombre que se ha perdido el contacto con los demás seres humanos y sabe dónde trazar la línea ética que divide el honor del holocausto injustificable. Un detalle de humor negro, una paradoja, una ironía, se produce tras su experiencia en la cárcel: el Rorschach que sale de ella ya es un hombre distinto, redimido. Entró siendo un maníaco y sale adquiriendo su personalidad de auténtico héroe. Algo ingenuo, el detalle de dejar en el buzón su diario personal nos indica que cree en la libertad de prensa. Junto con Nite Owl, el otro jinete solitario, cabalgará hasta la Fortaleza de la Soledad de Veidt. Cuando la verdad se descubra, será él, el más duro, el más intervencionista, el que nunca ha tenido escrúpulos en matar y tomarse la justicia por su mano, quien se rebele. Como el Comediante. Y también como el Comediante se dejará matar sin resistirse (hay sangre en la nieve; el propio Manhattan dice que sabe que va a matar a alguien en el futuro cercano cuando conversa con Laurie en Marte… y sin embargo, ¿vienen a cuento la ironía de las palabras de Manhattan?).[89] Y, en un último acto de rebeldía y aceptación conjuntas, Rorschach morirá con la máscara fuera. Morirá sin ella, como el Comediante murió negando el titular de su periódico favorito: «El honor es como un halcón: a veces debe ir encapuchado». Con su último acto, Rorschach (ya Kovacs), demostrará que incluso el fascismo tiene matices.

Eternamente ausente, pero proyectando su sombra de sangre sobre la historia, el Comediante, que sirve de puente entre dos mundos, entre dos concepciones de la política, de la justicia, del horror. Las concomitancias entre Robin y el Joker son

demasiado evidentes para ser casuales, incluyendo esa cicatriz que le marca la cara y le pinta para siempre una sonrisa deforme[90] que luego, en señal de penitencia absoluta, ocultará con una máscara de cuero, una máscara de violador.[91] Aunque puede parecer un contrasentido su nombre de guerra, «Comediante», vista su actitud nihilista y violenta, buena parte de su personalidad construida se basa en la farsa y el retruécano, el sarcasmo, el decir verdades con mentiras y decir mentiras con verdades: nunca sabremos, en el fondo, cuándo dice él tampoco la verdad, ni cuándo miente: él mismo dice que el chiste de la vida no tiene por qué ser gracioso, y cuando se le equipara al payaso triste estamos viendo un eco de su propia individualidad y su soledad. Es posible que, como Rorschach, que tanto lo admira, haya sentido toda la vida un deseo inconsciente de buscar la muerte, al menos tras el cruel intento de violación a Sally Júpiter: todo parece indicar que es católico, y como tal busca la confesión con Moloch ante imágenes de vírgenes y crucifijos.[92] Vive aislado como ambos Nite Owls, entre recuerdos irrecuperables,[93] con los disfraces y las armas escondidas, símbolos de un patriotismo quizá vergonzante. Ha sido, como Manhattan, un instrumento de muerte de su gobierno, y él mismo juega a inculparse de crímenes que no sabemos si ha cometido o no.[94] Crece en aspecto físico tras la Segunda Guerra Mundial, quizá el primer sitio donde intenta expiar su pecado, y su aspecto de duro se resquebraja al menos dos veces: cuando el odio de Laurie lo deja estupefacto y cuando, al final, descubre el plan de Ozymandias que lo desborda. Acusa a Hooded Justice de excitarse entre golpes y cueros, pero él mismo (y prácticamente todos los demás vigilantes) experimentan similares pulsiones sexuales que satisfacen por el uso más o menos arbitrario de la violencia. Elige ser un fascista sin pensamiento hasta que la realidad le da en la cara y entonces advierte que su vida ha sido un absurdo. No deja de parecer un hombre blando: tras el intento de violación de Sally Júpiter, al final descubrimos que volvió con ella una tarde de verano: «Una sola vez». Mata a su amante vietnamita cuando ésta lo marca, pero su justificación es perfecta: con Manhattan delante, la culpa recaerá sobre el superhombre, que podía haberlo impedido en una milésima de segundo. El paralelismo con el chiste del payaso Pagliaci lo dice todo: el máximo intervencionista, el más violento después de Rorschah, muere sin defenderse. Ha contemplado el horror y, estupefacto, se deja matar. Sin la máscara.

Los personajes, como vemos, tienen entre sí elementos comunes que los equiparan y suficientes elementos diferenciadores que los marcan como únicos: en eso, como en tantas cosas, Moore y Gibbons son capaces de ir más allá de los estereotipos del género y la sintética caracterización tan propia a tantos otros tebeos de superhéroes: no se da esa alternancia de cualidades y oposiciones entre los miembros de Los Vengadores, ni la JSA… ni habría habido esa riqueza de matices si se hubiera trabajado con los personajes Charlton. Siendo seis, es posible agruparlos

de dos en dos, intercambiando en cualquier momento sus características, pero los creadores parecen decantarse por buscar en cada uno de ellos un reflejo con el que se complementa a la perfección.

La estructura de la obra dedica, desde el principio, los números pares a contar el background de los personajes, dejando los números impares para la exposición del misterio y el avance de la trama. Es decir, los capítulos 2, 4 y 6 se centran en explicar cómo son y cómo han llegado a la situación en la que se encuentran el Comediante, Dr. Manhattan y Rorschach respectivamente. Sin embargo, al llegar a la mitad de la serie Moore, que no oculta que le asaltaron las dudas hasta ese momento («Sólo tenía pensado material para seis números, y la serie era de doce»), ha descubierto un nuevo motivo importante que es lo que termina de dar sentido a toda la arquitectura que está montando. El número cinco, «Fearful Symmetry»[95] es la piedra filosofal que lo pone en camino de cómo ha de decantar la serie hacia su conclusión, y en la simetría que es el leit motiv casi angustioso de este número se hallará la clave para el resto de la serie. El final del número 6, centrado adecuadamente en el test de manchas de Rorschach que se aplica al personaje durante su encarcelamiento (Rorschach enfrentado a su reflejo y proyectando su sombra sobre el impotente psiquiatra), marca la mitad exacta de la narración, y a partir de ahí, por simetría, como si hubiera un pliegue donde los números y los personajes van a coincidir por reflejo y por parejas, los capítulos dedicados a cada protagonista se alternan y pasan a ser los impares: el número 7 se centrará en Nite Owl, el 9 en Laurie y el 11 en Ozymandias. Es decir, Moore muestra claramente el juego de parejas de la ficción en la misma estructura de los *comic-books*: Rorschach / Nite Owl, Dr. Manhattan / Laurie, Comediante / Ozymandias (que es lo mismo que decir asesinado y asesino: la estructura de la obra revienta el macguffin antes de la conclusión… pero no nos dimos cuenta).

Semejante ejercicio estructural no se queda ahí. Los números 2 y 11 se desarrollan en un cementerio y un mausoleo (un «zigurat de la muerte» literal) respectivamente; el 4 y el 9 en Marte; el 6 y el 7 en la cárcel y la casa-prisión donde vive recluido Daniel Dreiberg. El número 5 narra la captura de Rorschach y el 8 su liberación; el 3 cuenta con la presencia estelar de Richard Nixon y el presidente vuelve a aparecer en el 10; por último, el número 1 abre con el smiley manchado de sangre y el 12 cierra con el smiley manchado de borscht.

1	2	3	4	5	6
	Comediante		**Manhattan**		**Rorschach**
Smiley	Cementerio	Nixon	Marte	Captura	Encierro en prisión
Smiley	Mausoleo	Nixon	Marte	Liberación	Encierro en casa
	Ozymandias		**Laurie**		**Nite Owl**
12	11	10	9	8	7

El juego de simetrías se reproduce en los motivos de las calles: las pintadas de los amantes de Hiroshima, la bestia de dos espaldas Shakespeariana con la que Rorschach equipara el juego del amor, el hecho de que el kiosquero y el niño negro compartan el mismo nombre, el logotipo del restaurante Gunga Diner, el parecido entre Kovacs y Seymour, el póster del disco «Aomoxomoa» (de los Grateful Dead, nada menos), los números del archivo policial de Blake.

Por su parte, el juego de espejos hace que en el momento culminante de cada una de las tramas particulares que siguen su historia propia, los personajes protagonistas tengan que contemplarse a sí mismos y decidir. Tres de ellos (Comediante, Rorschach, Ozymandias) optan por la muerte, propia o ajena; otros tres, por encogerse de hombros y aceptar lo que venga, bien por sobrevivir (Laurie y Dan) o porque el futuro se les mezcla con el pasado y el presente y ya no representa ningún interés (Manhattan). Rorschach ha querido ver la vida en blanco y negro, y como tal acepta su destino. El Comediante no ha querido enterarse nunca de los matices de la vida. Ozymandias nunca ha vivido la vida. Manhattan está demasiado avanzado, demasiado alejado de la vida. Y Laurie y Nite Owl son los únicos que, precisamente por sus debilidades, encuentran un sentido nuevo a sus vidas.

Cada acción, por insignificante que sea, crea una reacción. *Watchmen* no es sólo un juego de espejos y simetrías, también es un efecto mariposa continuado donde lo que sucede en un lugar afecta a otro lejano, y donde precisamente el deseo de controlarlo todo de Adrian Veidt puede venirse abajo cuando el nuevo efecto mariposa que se inicia en la última viñeta desencadene (o no) el final de los sueños que tan lentamente ha ido preparando, dando muestras de ese «pensamiento lateral» que lo caracteriza.

Una vez más, como el juego de prestidigitación que en el fondo es la serie, Moore y Gibbons nos muestran claramente lo que están haciendo desde el principio. No ocultan el truco, pero los lectores estamos mirando a otra parte. Es sintomático que, ahora, en parte por pose o en parte por locura genial incomprensible a la que no accedemos buena parte del resto de los mortales, Moore se auto-proclame mago. Pero

la conversación de El Comediante y Moloch ya en el número 2 nos cuenta, y mucho, de lo que va a pasar en la serie, a pesar del misterio que reconcome al lector que entra a gusto al trapo de no ser capaz de vislumbrar por qué vericuetos va a seguir la trama. Siempre que vemos a Ozymandias estará en pose meditabunda, angustiada, expresando en voz alta las dudas que lo corroen e incluso mirando al lector para hacerle partícipe de lo que se prepara.[96] Conocida la trama y conocido el misterio del asesino del Comediante, una nueva muestra de absoluta genialidad es que, a partir de entonces, las lecturas y relecturas de la obra ofrecerán puntos de vista nuevos, complementos a la primera impresión, abismos insondables que de pronto resuenan con detalles y guiños, resonancias y rimas que refuerzan la increíble precisión, casi mágica, con que ha sido construida la historia. El *whodunit* da paso al *howdunit*.

Resulta asombroso que la serie descubra tan descaradamente el as en la manga ya en el complemento del número 10, a dos capítulos de la resolución de la trama, cuando ya hemos descubierto, sí, que es Adrian Veidt quien está detrás del supuesto plan para eliminar a héroes disfrazados, pero aún desconocemos qué supone ese plan exactamente, y qué razonamientos ha seguido para llegar a ejecutarlo. En los memorandos que ilustran el complemento final de ese número (lo que en otros *comic-books* ocupa el espacio de las cartas de los lectores o la publicidad), el propio personaje escribe, psicoanalizándose sin saberlo o sin que le importe:

> *Me parece que el éxito de la campaña está directamente relacionado con el estado de incertidumbre global que existe desde los últimos cuarenta años o más. En una época de tensión y ansiedad, cuando el presente parece inestable y el futuro improbable, la respuesta natural es retirarse y abstraerse de la realidad, recurriendo a cambio a fantasías del futuro o a visiones modificadas de un pasado semi-imaginado.*

Es Veidt quien «escribe», refiriéndose a la campaña publicitaria del perfume Nostalgia de su propiedad (como de su propiedad es todo cuando asoma a las viñetas). En el párrafo siguiente, hay ecos premonitorios que ya avisan de cuál puede ser el futuro más allá del final de la serie:

> *Aunque esta estrategia de marketing es relevante y tendrá éxito en un contexto de trastorno social, creo que debemos tener en cuenta el hecho de que, de un modo u otro, esas condiciones no pueden mantenerse indefinidamente. Dicho de manera más clara, las actuales circunstancias en las que se encuentra inmersa la civilización llevarán a la guerra, o no lo harán. Si conducen a la guerra, nuestros mejores planes serán irrelevantes. Si se logra la paz, deduzco que es probable que se produzca una nueva moda de optimismo social.*

En la página siguiente, una vez más sin desperdicio, y jugando de nuevo con los matices y las claves, se reproducen unas publicitarias de «El método Veidt», un manual de culto al cuerpo y la mente que, leído tras la conclusión de la historia, sigue

explicando antes de tiempo en qué consiste el plan real de Ozymandias, y que además tiene ecos terribles de un auténtica visión nazi de la vida. Aterra pensar que Adrian Veidt, el humano perfecto, considera a los seres humanos poco más que robots programables:

> *Tanto el cuerpo como la mente son parte de un robot biológico que habita nuestra alma inmaterial. Como cualquier máquina, puede ser puesto a punto, mejorado y potenciado para que funcione mejor, mientras se entienda el proceso para lograrlo. (…). Todo lo que hace falta es el deseo de protección y la voluntad para conseguirlo (…). El Método Veidt prepara el camino para un futuro brillante y esperanzado donde cualquiera puede ser un héroe.*

La alegoría, por si no fuera ya lo bastante explícita, aumenta cuando el propio texto incide en comparar cuerpo biológico y cuerpo social:

> *Igual que es usted un ser orgánico completo en sí mismo, es también parte de un organismo social más grande formado por las personas que le rodean, la gente con las que trabaja, y en última instancia en el mundo entero. Cuando sea fuerte y sano de cuerpo y de mente, querrá reaccionar de un modo sano y positivo hacia el mundo que le rodea, cambiándolo para mejor, y mejorando tanto a usted mismo como a su prójimo. Nuestro último capítulo le ayudará a comprender el mecanismo que es el mundo, y su parte en él. Aprenderá que se puede renunciar a la responsabilidad de las acciones propias ante el resto del organismo social, ser empujado a un lado y a otro por las tensiones predominantes de la sociedad, o poder tomar el control ejercitando los músculos de la voluntad común a todos nosotros, afectando a nuestro entorno de manera positiva y responsable.*

Dos números antes de que *Watchmen* se convierta en un tebeo de terror en el sentido kurtziano del término, estos textos ya nos han sumergido, sin que nos demos cuenta, en el horror. Tanto más terrible que las implicaciones mesiánicas y megalómanas de este texto, de su parafilia racista y nazi (¿o quizá filocomunista?), la publicidad que a modo de sarcasmo cubre las calles donde va a desencadenarse el holocausto: «El método Veidt. Os daré cuerpos más allá de vuestros sueños más descabellados», un juego de palabras intraducible una vez más, en tanto «body», «cuerpo» en inglés, significa también «cadáver».

Pero *Watchmen* no moraliza, no cierra el bucle, no pontifica. Es el lector el que, una vez más, habrá de sacar sus propias conclusiones, quien se verá afectado por el efecto mariposa.

> *Intentamos establecer cuatro o cinco formas radicalmente distintas de ver el mundo y hacer que los lectores juzgaran por sí mismos, ¡que tomaran una decisión moral por una vez en sus miserables vidas!*

La prueba de todo ello es que, más de veinte años después de su publicación, todavía estemos descubriendo lecturas nuevas y sacándole punta a los matices de la obra, exactamente igual que se viene haciendo desde tiempo inmemorial con las

obras maestras de la literatura. Con acierto, Moore insiste en que sus personajes no reflejan sus propios puntos de vista.

> *Sería muy poca cosa como escritor si todos los personajes reflejaran mi ideología. Todos los personajes de Watchmen tienen parte de mí. La tiene el Dr Manhattan, la tiene Rorschach y la tiene Veidt… Probablemente Dan y Laurie también, hasta cierto punto. Entre otras muchas cosas, con Watchmen intentaba decir es que en este mundo en el que vivimos, con todos sus personajes dispares y ambiciones probablemente no hay dos personas que quieran lo mismo. El mundo no funciona así. Si hay una frase central en Watchmen es «¿Quién crea el mundo?». Pero claro, es sólo mi opinión. Estoy seguro de que otros lectores podrán encontrar frases que para ellos tengan más significado, pero para mí ése es el tema: tienes todos esos enormes poderes (y Rorschach es un poder enorme a su modo, igual que Veidt es un enorme poder financiero y Osterman es un enorme poder físico. Tienes gente corriente que va tirando, gente que no sabe qué puñetas pasa, como la mayor parte de la humanidad. Tienes a los Nixons y ese tipo de gente, pero… ¿Quién crea el mundo? ¿Está realmente bajo el control de los más poderosos o son sólo parte del diseño, como todos los demás?*

Frente al destino, la casualidad. Frente al bucle inflexible del tiempo, el azar de lo incontrolado, de lo incontrolable. Al símbolo del reloj, al símbolo del smiley ensangrentado, a los iconos simétricos se une otro símbolo, también demostrativo de la simetría, de la fugacidad del tiempo, de la sutileza y la fragilidad: la mariposa. Es una mariposa lo que Rorschach se empeña en ver una y otra vez en el test de manchas, aunque esté viendo en realidad una imagen horrible. Es una mariposa la mancha que dejan el kiosquero y el niño víctimas del genocidio y que acaba por igualarse a la mancha de sangre del smiley, lo que asoma detrás de esa mancha cuando el fundido en blanco los equipara al cristal del palacio en el hielo. Mariposas congeladas y cautivas, a salvo del mundo, bajo el control aparente de un megalómano.

Del efecto mariposa perfectamente planificado paso a paso se vale Adrian Veidt para instaurar su mundo perfecto, su nuevo milenio. Pero en esa la más hostil de las opas hostiles se le escapa, tal vez, el detalle pequeño, el factor equis impredecible, la casualidad absoluta de un marginado que sin saberlo tiene en sus manos una bomba de relojería en forma de diario. Un nuevo y breve aleteo, esta vez de un panfleto ultraderechista, puede acabar (o no) con un imperio.

UN MUNDO DE ALUSIONES

Homenaje de la Legión del Espacio de Alfredo Alamo y Fedde Carroza.

Una pieza en el engranaje impulsa a la otra. El aleteo de una mariposa crea una tempestad al otro lado del mundo. La perfección formal que nos parece encontrar en *Watchmen* casi desde la primera plancha, ese mundo donde todo está medido y calculado y parece pensado de cabo a rabo sin que escape ningún detalle es una ilusión más, parte del espectáculo pirotécnico y deslumbrante al que los autores nos someten. Porque *Watchmen* se hizo sobre la marcha, y en algún caso a la carrera, desde un rincón del mundo para el otro extremo del mundo, burlando o abusando de esa ventaja que les daba la distancia. Así lo cuenta Gibbons:

> *No puedo creer que consiguiéramos hacer «Fearful Symmetry» [número 5], donde las composiciones son reflejo unas de otras: así la primera escena refleja la última, la segunda escena la penúltima… Lo hicimos de dos en dos páginas. Entonces no había fax. Alan le daba dos páginas a un taxista, que conducía setenta kilómetros hasta donde yo vivía. Hicimos esto en los siguientes números, también, cuando empezamos a chocar contra las fechas de entrega. Mi esposa y mi hijo me dibujaban los recuadros de las viñetas para ahorrar tiempo.*

Lo verdaderamente maravilloso es que luego todo encajara a la perfección, y diera esa sensación de unificación absoluta. Pero no fue así, y lo reconocen tanto Moore como Gibbons: hay una clara relación causa-efecto y casualidad-efecto a lo largo de toda la obra, matices que van empujando otros matices, cabos sueltos que, mientras que en otros tebeos condenados a la extenuación se olvidan o jamás se cortan, aquí sí lo hacen, cuadrando el balance final de la historia y, nueva paradoja, dejando el final abierto.

La alusión visual es importante en *Watchmen* y eso se nota, ya de entrada, en las portadas. Primeros o primerísimos planos en ocasiones, planos-detalle que llaman la atención porque a primera vista no se nota lo que son, y sólo hasta que no se abre el ejemplar y se echa un vistazo a la primera viñeta (la segunda, en tanto la portada sería la primera) no se comprende bien qué estamos viendo. Como una lupa gigante que distorsiona la imagen hasta hacernos pensar que estamos viendo otra cosa, es el llamativo color de la portada del número 1 lo que ayuda luego a identificar qué estamos contemplando, el smiley manchado de sangre que, alusión que se complementa tras la lectura de la serie completa, parece también una llamarada solar, una deflagración incontrolable. La estatua del ángel que llora del número 2 recuerda

de inmediato a la Estatua de la Libertad, y no puede ser casualidad la lágrima en un mundo que está condenado a perder la libertad para salvarse a la fuerza. La aproximación al símbolo radiactivo del tercer número y el humo que, una vez más, irrumpe para impedir la visión, igual que la sangre distorsiona la alegre banalidad de la chapa del smiley, impide al lector leer bien las palabras «Fallout Shelter» (refugio nuclear), quedando unas letras inconexas que pueden interpretarse como «All Hell» (infierno total), o recordar a la matanza que los seguidores de Charles Manson realizaron al ritmo de «Helter Skelter», mientras que el humo mismo (procedente de la pipa que fuma el niño de la esquina) adquiere un perfil cadavérico. La incongruencia del color del suelo choca con las huellas descalzas y la felicidad algo forzada de la foto olvidada en el número 4, una imagen, la de las huellas en la arena violeta, que sugieren un algo imposible y mesiánico. El símbolo simétrico del tugurio «The Runrunner», reflejado en el charco rojo, asemeja una calavera y las tibias cruzadas, alusión al cómic dentro del cómic. La mariposa domina el capítulo 6, pero también parece como si un primerísimo plano de un Rorschach más ceñudo que nunca estuviera juzgando al lector. Las gafas en detalle de Nite Owl reflejarán nuevamente la nave Arquímedes, y el rastro del dedo de Laurie se repetirá dos veces en la primera página del número 7, recordando de nuevo la alusión del smiley y el reloj y la cuenta atrás en la que todos están inmersos. Una estatuilla dorada entre libros, búhos, cuadros a la mayor gloria propia y latas de cerveza (¡en la portada de un *comic-book*!) se convierten, con el texto al pie de esa especie de Oscar, «In gratitude», en uno de los duros sarcasmos que jalean toda la obra, en tanto ese panteón de la nostalgia va a acabar dando muerte a su destinatario y terminando el ejemplar con uno de sus momentos más despiadados: cosa que no debe extrañar, porque el número siguiente, centrado en el frasco redondo y goteante de perfume («Nostalgia», una vez más) sigue una trayectoria de caída que terminará veinticuatro páginas más tarde haciéndose añicos contra el suelo antes de iniciar un fundido en negro, contrario al fundido en blanco que rematará la conclusión dos capítulos más tarde. Una vez más la amenaza de la guerra y la radiación, el reflejo y la mancha disonante ocupan la portada del capítulo 10, y en la portada blanca de nieve e invierno nuclear del número 11 apenas se vislumbra nuevamente una mancha de mariposa que, lo veremos al final, tiene la misma forma de dos seres humanos volatilizados. El reloj chorreante de sangre, una vez más, ocupa la portada del último número, apenas una fracción de segundo antes de que den las doce: una muestra más de que al final Ozymandias ha sido impaciente.

Watchmen cuenta su historia a muchos niveles, y en cierto sentido podríamos decir que todavía la sigue contando, en tanto los detalles y las filigranas estructurales, pensadas o casuales, son tan apabullantes que siempre que el lector inicia una nueva lectura encuentra un sentido nuevo y una coincidencia añadida. No se trata de que los

dibujos, los textos y los fondos cuenten historias distintas: más bien, todo se alía para que el lector vaya captando las distintas capas de cebolla, los matices que trae consigo el producto. La alusión, literaria y visual, arropa la narrativa y la dota de una especie de profundidad dramática que hasta entonces (y posiblemente desde entonces) no se había visto en la historieta.

Sorprendentemente, los miles de detalles que apreciamos en cada una de las viñetas, esa información básica que se nos ofrece en forma de pósters, carteles, pintadas, personajes al fondo, periódicos, televisores, cachivaches, elementos que podrían parecer puro adorno y se descubren como guiños que luego van a tener, obviamente, su reflejo más adelante en la historia, se deben a la influencia de una revista satírica, *Mad*, y a la impresión que les causaron las historias para ese título de Wally Wood. Y en efecto, los gags de *Mad* han funcionado tradicionalmente a muchos niveles, desde el juego de palabras al retruécano, pasando por la imagen humorística y, dentro de la imagen, multitud de detalles que cuentan otra historia, o que abundan en el absurdo de los chistes que se hacen.

> *Habíamos pensado que probablemente las mejores historias de superhéroes eran las parodias de Mad, y que los superhéroes nunca parecían mejores que cuando Wally Wood dibujaba la parodia. Decidimos tomar esos elementos de las parodias de Mad. Había una gran cantidad de detalles en el fondo, pero no formaban parte del gag a primera vista, eran situaciones dramáticas, si quieres. Detalles al fondo que funcionaban al servicio de la historia.*[97]

No es hasta el tercer número en que Moore es consciente de todas las posibilidades del sistema (lo que quizá explique que ese número suela ser considerado el más flojo de los doce en tanto la trama parece avanzar poco),[98] quizá porque a partir de ese momento los detalles nimios empiezan a cobrar importancia en la configuración futura de la historia. Moore reconoce que no tenía claro el desarrollo de muchos de los vericuetos que iba a seguir el argumento,[99] y es precisamente en el cómic dentro del cómic donde encuentra la epifanía que le va a ayudar a dar sentido desde la metáfora a la metáfora de muchos niveles que está contando. En cierto modo, la historia se va haciendo a sí misma al ir adoptando un ritmo escénico donde las bambalinas son parte del argumento, en tanto funcionan como resonancia de los estados de ánimo de los personajes, de la situación del mundo donde se mueven, un coro griego donde se pinta el hado y se apunta, a veces con crueldad, a veces con sarcasmo, cuál va a ser el destino final de la mayoría de los personajes que aparecen en las páginas de la obra.

La clandestinidad exige soledad, pero no sólo los enmascarados están solos: cada uno de los secundarios que van apareciendo en lugares variopintos y que acaban por reunirse todos en la esquina[100] son seres que están solos, o al borde de la soledad, intentando recomponer su profesión (el policía suspendido del servicio, el vendedor

de relojes), sus relaciones amorosas (la taxista y su ex, el psiquiatra y su exigente esposa), sus lazos familiares (el niño, los hermanos obreros). Todos se encontrarán en la muerte que los convertirá, nueva y cruel ironía, en manchas parecidas a las del test de Rorschach, elementos prescindibles que al final serán limpiados en el amanecer del nuevo milenio.

Las alusiones están ahí, y escarbar en ellas es encontrar un subtexto debajo del texto que hemos leído la primera vez: los títulos de cada capítulo, donde se alternan la cita culta literaria (Shelley, Blake), la científica o filosófica (Einstein, Nietzsche) con la religiosa (la Biblia) o la popular (canciones de Bob Dylan, Elvis Costello o John Cale), donde Moore hace de nuevo gala no sólo de unos conocimientos enciclopédicos (aunque reconoce que su entonces pupilo Neil Gaiman[101] le echó una mano con la parte más culta ayudándole a localizar citas), sino de nuevo una capacidad mágica para que le cuadre el leit motif de cada número con el título y el significado de la cita. Por reducirlo sólo a un ejemplo, el título del segundo número de la serie, «Absent Friends», se debe a la canción de Costello «The Comedians»… precisamente un número centrado en el Comediante y en su entierro y su recuerdo por aquellos otros personajes que, más o menos, podríamos considerar sus amigos. La letra misma de la canción le viene al pelo para el ambiente que tan magistralmente se desarrolla en el entierro, casi como banda sonora incorporada a lo largo del número:

I should be drinking a toast to absent friends
Instead of these comedians
I' ve looked into these eyes upon reflection
They've seen the face of love, they've seen a few
What kind of love is this upon inspection
You'll be the last to know who's fooling who.

En *Watchmen* las paredes hablan y los hombres no oyen. El juego de alusiones y sombras chinescas se repite una y otra vez, cargando de significado ominoso lo que en otras manos sería simplemente una broma hueca. La pintada que da título a la serie, «Who watches the Watchmen?» aparecerá en multitud de ocasiones, siempre incompleta, bien porque no esté terminada por ser producto de la clandestinidad y la prisa, o porque algún otro elemento visual la solapará. Así, la presencia del restaurante de comida rápida Gunga Diner, con su culto nombre de poema kiplingniano, se hará patente en carteles, en folletos, en envoltorios, mientras que su logotipo simétrico, un elefante donde se confunden cabeza y cola, parece aludir a la antigua parábola atribuida a Rumi de los seis sabios ciegos (¿los seis enmascarados protagonistas?) que no supieron identificar al paquidermo; es decir, no supieron captar el todo de su realidad. En la base donde tendrá lugar el accidente cuántico, un cartel incomprendido por los traductores dice «We play amidst the Strangeness and Charm»: jugamos entre la Extrañeza y el Encanto, dos números cuánticos.[102] El cine

de reestrenos tiene el adecuado nombre de «Utopía», y las películas que proyecta, *This Island Earth* y, sobre todo, *Things to Come*[103] y *The Day the Earth Stood Still*,[104] resuenan a serie b, a miedos y a buenas intenciones sarcásticas. Ya se ha contado aquí la omnipresencia del smiley, que al ir avanzando la serie ocupará prácticamente toda superficie redonda que aparezca, repitiéndose como un presagio. El mismo Hollis Mason tiene entre sus libros *The Gladiator*, la novela que dio origen a Superman y demás héroes disfrazados. El grupo de música, Pale Horse, hará referencia al caballo de la Muerte en el Apocalipsis, y el espectáculo que presentan en el Madison Square Garden el 2 de noviembre (casualmente, nuestro día de difuntos), se llama «Krystalnacht», de nuevo alusión a la noche de los cristales rotos del nazismo y a la destrucción que espera a Nueva York bajo el disfraz de una invasión extra-terrestre; el espectáculo, lo vemos en los carteles con anterioridad al último número, está patrocinado, como no podía ser de otra forma, por Adrian Veidt. El nombre del líder del grupo, Red D'Eath, alude directamente al relato de Poe y la muerte enmascarada, camuflada entre las demás máscaras. Lo populares caramelos M&M's tienen en este mundo una nueva especialidad, dolorosamente sarcástica: «Mmelt Downs».[105] El tema racial, aparentemente olvidado en la historia (sólo hay tres personajes negros, todos secundarios, el psiquiatra, su insatisfecha esposa y el niño lector de tebeos de piratas), asoma en segundo plano en los oficios de poca monta que la gente de color asume, aunque se reconoce su existencia ya en la reunión fallida de los Crimebusters que nunca fueron, cuando el Comediante prende fuego a los problemas de la sociedad que quieren resolver y los disturbios raciales son uno de ellos; en cualquier caso, una de las pintadas «Viet Bronx», parece advertir que la cuestión racial no está zanjada ni mucho menos, y la airada reacción de la esposa del psiquiatra al comentario algo fuera de sitio del kiosquero demuestra que el tema está candente y quizá no resuelto o no tan avanzado como en los años ochenta de nuestro mundo. El centro de retiro donde Sally Júpiter vive rodeada de recuerdos sobre un pasado que no fue tal vez como quiere recordar, se llama «Nepente», la droga que en la mitología bebían los dioses y proporcionaba el don del olvido. Un homenaje a William Burroughs aparece en el periódico de izquierdas *Nova Express*, el hogar de acogida donde Kovacs niño ya descubre que es distinto se llama Charlton, mientras que la incongruencia de lo cotidiano hace que los perros del asesino en serie, detalle nuevamente pasado por alto en las traducciones, tengan por nombre Fred y Barney; es decir, como los dos personajes de los dibujos animados de *Los Picapiedra*, Pedro y Pablo.

Las paredes están salpicadas de siluetas negras de parejas que se abrazan, paralelas a las siluetas de matrimonios que se separan, a las manchas del test de Rorschach, al trauma que con el sexo tiene Rorschach ya de niño, cuando pinta el acto sexual de una manera torpe y repulsiva que posiblemente no le haya abandonado

todavía en su vida de adulto incapaz de integrarse en el sistema.

La marca de Veidt (una V, simétrica en sí misma que luego jugará a otras simetrías piramidales) está en todas partes; el mundo de *Watchmen* lo conforman tanto la presencia del Dr. Manhattan como la suya misma. Ambos se complementan y se oponen al mismo tiempo. Uno es el freno y el otro el acelerador de ese mundo, pero sus papeles se alternan y a veces cuesta distinguir qué crea uno (¿los coches eléctricos?) y qué aprovecha el otro. Incluso en el momento culminante de la trama, apenas unos minutos antes del golpe de efecto final, Adrian Veidt vigila el mundo desde sus cámaras de televisión y supervisa unos negocios que, en teoría, tendrían que ser secundarios ante la monstruosidad que prepara. La paradoja absoluta de *Watchmen* es que la frialdad de la narración sirva para reivindicar de manera tan intensa la pasión humana.

Junto a la historia de piratas que funciona en paralelo de la historia, que es su resumen y su metáfora, y que puede aplicarse según vaya apareciendo tanto a Veidt como a Rorschach como por ejemplo al cartero que, mientras el texto nos cuenta la loca carrera del marino por llegar a su casa, lleva en sus manos el tesoro incalculable del diario de Rorschach, un momento que está contado en dos páginas completas y que sin embargo pasa desapercibido, es el propio Ozymandias, su nombre y el significado de su nombre uno de los elementos disonantes más fuertes que la historia tiene, una nueva paradoja que se contradice en parte, con lo que luego el personaje va a ser.

Una de las partes que todavía resulta más desconcertante es esa voz en off que de pronto asoma en el tercer número y luego se revela como parte de los textos del tebeo de piratas y que irá apareciendo cada vez más, conforme avance el horror, hasta ocupar alternativamente parte del todo que es *Watchmen*. Concebido originalmente como uno más de los elementos que diferencian ese mundo alternativo de nuestro mundo, el *comic-book* del pirata enloquecido acabará por convertirse en el reflejo de cuanto ocurre en la narrativa principal.

> *Escogimos el tema de la piratería puramente al azar, ero después de pensarlo resultó una buena elección, porque el mundo de las historias de piratas es un mundo muy amoral.*

En el juego de desarrollar un mundo alternativo donde los superhéroes «existieran», la decisión de mostrar los cómics de ese mundo como ajenos a los superhéroes no es mucho más absurda que tener, como en nuestro propio mundo, el amplio abanico de temáticas que pueden dar de sí los cómics fagocitados por los títulos de superhéroes.[106] La elección de los tebeos de piratas como dominantes en ese mercado (propuesta por Dave Gibbons), se completa cuando comprobamos que, en efecto, en nuestra realidad existieron brevemente esos títulos, y que apenas pasaron de la media docena de números. Alguno de ellos fue realizado por el artista

Joe Orlando, uno de los editores de DC en el momento de la publicación de *Watchmen*, y a quien se hace un divertido homenaje dentro de las páginas de complemento.

La historia del *Tales of the Black Freighter* es un lento sometimiento al horror, la pérdida progresiva de la humanidad del protagonista, que sobrevive literalmente en una balsa de cadáveres hinchados y busca inútilmente recomponer su mundo propio, su paraíso perdido. Uno de los dos cómics dentro del cómic (el otro es apenas una viñeta de una «Biblia de Tijuana» protagonizada por Sally Júpiter), su lectura presta siempre matices a la acción principal, puesto que la refleja y la avanza, nuevamente un coro griego que resuena con ecos terroríficos. El momento de extrañeza total de ese tebeo dentro del tebeo (uno de esos detalles que ya en 1986 un Alan Moore bastante más dispuesto a ver su obra trasladada al cine sabía que era imposible de adaptar a otro medio) se amplifica cuando, por una vez en sus megalómanos soliloquios, Adrian Veidt se confiesa a un cada vez más distante Dr. Manhattan y parece reconocer en sus sueños la misma pesadilla que ha sido la vida del náufrago.

> *Hubo un momento concreto en el número 3 en que de pronto tuve todas esas cosas distintas a la vez y de repente se me ocurrió que podía hacer hablar al kiosquero, podía hacer que alguien atornillara el símbolo de refugio nuclear al otro lado de la calle, podía hacer que el niño, que está sentado con la espalda apoyada en la boca de riego eléctrica cerca del kiosco estuviera leyendo su cómic, y se me ocurrió que podía hacer que todas estas cosas raras en esos niveles diferentes tuvieran chispas de significado unas con otras. Y me di cuenta de lo bueno que sería tener la narración de los piratas imbuida en la narración general, a la que podría recurrir y usar como contrapunto. Sí, cierto, acaba siendo la historia de Adrian Veidt, pero hay momento en que la narración de piratas se refiere a Rorschach y su captura, al auto-exilio del Dr. Manhattan en marca: puede ser usada como contrapunto de todas las partes distintas de la historia.*

Igual que Gibbons juega con las imágenes, Moore juega con las palabras. Leer atentamente el número 11, todo el largo monólogo de Adrian Veidt, supone un ejercicio de análisis de personaje lleno de matices, una aproximación puramente teatral a la mente de Ozymandias («Trato de abordar los personajes como lo haría un actor», confiesa Moore). Veidt habla y actúa para sí mismo, es decir, se seduce y se engaña a sí mismo, se miente y se sincera consigo mismo. Haciendo malabarismos con el lenguaje, Moore nos lo muestra a la vez convencido de la rectitud de lo que va a hacer (y lo que va a hacer no es solamente matar de un solo golpe a tres millones de personas, sino imponer por hipnosis una dictadura del miedo), sino que nos indica cuáles son sus propias cualidades como personaje, haciéndonos ver lo que él mismo no acierta a ver: su perpetuo estado de negación, sus más que dudosos orígenes étnicos, su odio soterrado hacia el hombre que lo humilló, el Comediante, y a quien no dudará en asesinar más adelante, disfrazando su rencor de altos ideales.[107] Veidt

fantasea sobre sus motivaciones y sobre su pasado, ocultando al lector y quizá a sí mismo piezas importantísimas de información que pueden complementarse con los textos off-cómic que a él se le dedican (¿tiene razón *The New Frontiersman* y es en el fondo un agente de los comunistas chinos?; recordemos que en sus viajes recorrió toda Asia). La nula mención a sus padres, muertos a la vez (posiblemente en accidente, aunque no sabemos si provocado o no), la estratégica disposición de los textos que ocultan la fisonomía de los dos profesores y nos muestran una típica viñeta del mundo adulto tal como se muestra el mundo adulto en los dibujos animados, las poses declamatorias y, en el fondo, el ridículo de disfrazarse de oro y seda en el momento de su genocidio nos acercan al personaje y al horror de su mente descarriada. La muestra de inteligencia de *Watchmen* es que, sabiendo que la propuesta de Veidt es inaceptable, el lector acaba por dudar de lo ético de su planteamiento: ¿Salvaríamos a la humanidad entera a cambio de sacrificar a tres millones de personas? Teniendo la capacidad para detenerlo, ¿dejaríamos que el reloj nuclear marcara las doce en punto?

Si la irrupción del hallazgo casual del tebeo de piratas sirve para que Moore encuentre la resonancia adecuada para contar a otro nivel su historia, parece quedar claro que la búsqueda de un juego de palabras ingenioso para la compañía de cerrajeros le pone de nuevo en la pista de nuevos matices, y también posiblemente le hace ver, aunque ya es demasiado tarde, que el afán cultista le hace mostrar peligrosamente sus cartas por única vez en toda la concepción de la historia. La compañía se llama «Gordian knot», nudo gordiano, la forma más fácil de abrir lo que es imposible de abrir, cortando por lo sano, tal como hizo Alejandro de Macedonia en la famosa anécdota supuestamente histórica. Desde entonces, el nudo se suma al reloj, al smiley, a las manchas de Rorschach y las mariposas: el libro que la joven pareja de la taxista lesbiana le entrega al final se llama «Knots», los supuestos rockeros o pandilleros de extraña influencia quizá japonesa llevan un moño (knot) en la cabeza, y en el nudo que es el cruce de caminos de la esquina se encuentran todas las vidas secundarias que hemos ido conociendo durante once números, hasta el desastre.

El juego de buscarle a Veidt un paralelismo con Alejandro Magno, por tanto, apaga el juego original de equipararlo con el mucho menos atractivo Ramsés II, el Ozymandias original al que se dirigía el bellísimo poema de Shelley. Hay un elemento de contraposición entre ambos personajes, siendo uno egipcio y el otro griego: del primero toma Adrian Veidt su nombre, el ominoso presagio de su nombre que tan absurdo parece visto desde fuera (Veidt es, no lo olvidemos, el hombre más inteligente del mundo y tiene que conocer lo que significa el poema, la futilidad de lo que está intentando hacer, porque está marcado por ello con su propio nombre de guerra); de Alejandro toma todo lo demás, el ansia de conquista, el pensamiento

lateral, la juventud, la belleza rubia, la admiración absoluta hacia quien fue dueño de su mundo. Ramsés II se convierte en una excusa con la que Moore y Gibbons tienen que apechugar, aprovechando los matices que pueden de la estética egipcia (tan poco utilizada en la historieta, por otra parte, en detrimento del uso y abuso que en todo el mundo se ha hecho siempre de la mitología grecolatina), en especial el culto a la muerte. Veidt apenas menciona a Ramsés un par de veces, mientras que todo su portentoso soliloquio está hecho a favor a Alejandro, y la mayoría de los tesoros que tiene en su templo en las nieves son griegos, no egipcios. Quién sabe si Iskander no habría sido un mejor apodo para el personaje: nuestra cultura y los referentes y alusiones de nuestra cultura se explican mejor con el mundo clásico.

La obsesión de Veidt por una figura mítica como la de Alejandro Magno es infantil, como infantiles son los deseos de imponer *su* justicia (y es imperativo recalcar el posesivo aquí) por parte de todos los demás vigilantes. Sin embargo, lo que diferencia a Adrian Veidt de los demás es que Veidt no se lo toma como un juego ni como una sublimación de frustraciones sexuales, sino como un reto personal, un pulso de poder consigo mismo. Otra paradoja es que es precisamente El Comediante quien les hace ver a los Crimebusters en general y al propio Veidt en particular la futilidad de jugar a poner parches a problemas pequeños, y en su histriónica salida de escena es su propio gesto lo que lanzará a Ozymandias hacia la pista de lo que hay que hacer para acabar con los problemas del mundo: destruirlos por medio del fuego. Dos son sus enemigos: el mismo Comediante con quien tiene una rencilla personal que se remonta a su primer encuentro, y el Dr. Manhattan, el dios que se cree hombre (mientras que él es un hombre que se cree dios), y cuya aprobación busca al mismo tiempo que intenta matarlo con edípica fijación.

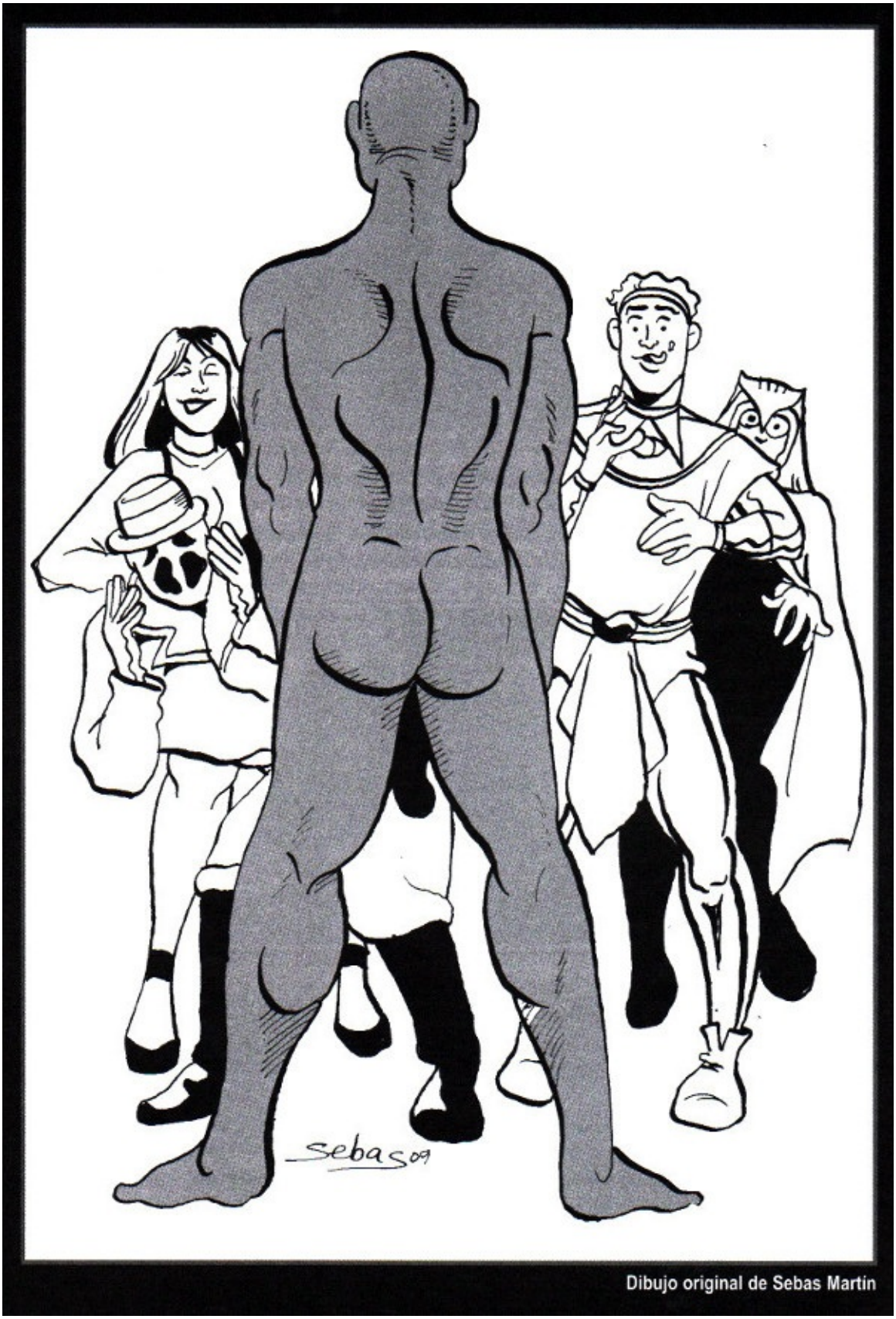
Sin embargo, los matices no acaban con la exposición de la megalomanía de Veidt. A pesar de sus supuestas buenas intenciones, pese a lo que dice, pese a lo que quizá él mismo cree, Veidt es dueño del mundo en más de un sentido: económicamente, culturalmente, y ahora también políticamente. La escalada armamentística que ha acelerado el reloj nuclear es uno de sus movimientos, igual que el plan trazado cuidadosamente en torno al Dr. Manhattan y su auto-exilio, y conociendo el viejo rencor entre ambos, cuesta trabajo imaginar que el descubrimiento por parte del Comediante de la isla donde científicos y artistas están creando el ente monstruoso teleportable fuera casualidad. Veidt vive atrapando al mundo en el mundo donde él mismo está atrapado, en el mundo de la nostalgia de un pasado que no fue donde los problemas se solucionan de cuajo como un bárbaro macedonio cortó de cuajo un enigma matemático, sin resolverlo, por la fuerza bruta de su espada. Todo le pertenece: lo material y lo inmaterial, desde los zapatos al perfume, los espectáculos de rock, los pañuelos de papel, el merchandising de sí mismo. La creación fortuita de Dr. Manhattan puede que escapara de sus manos, pero

las implicaciones de la existencia del superhombre no: gracias a él se pone en marcha para llevar a cabo su experimento teletransportador, gracias a él se potencian los vehículos eléctricos, los zeppelines, incluso la compañía de taxis («Promethean Cabs»), sin duda la empresa de cerrajería, y la de transportes creada para la ocasión, «Pyramid Deliveries»: todo es suyo, o acabará por serlo. Veidt puede soñar altos ideales y horrendas pesadillas de hombres solos que sobreviven entre cadáveres, pero sabe que la economía es la economía, y domina el mundo por ella. La portentosa penúltima página, muda, está llena de información que llena de nuevo de matices las acciones del enmascarado visionario: la limpieza exhaustiva de los restos de la hecatombe, el recordatorio de que no sólo han muerto millones de neoyorquinos, sino que el experimento ha causado pesadillas y terrores en infinidad de personas más, una dictadura del miedo que asegurará el desequilibrio permanente del nuevo milenio desde una nueva paz tambaleante y controlada. En esta página, un prodigio de la narración visual, vemos cómo el nuevo mundo unido tiene la marca de Veidt en el nuevo perfume, en los nuevos edificios que vendrán, en los zapatos de deportes que han cambiado ya de estética, en los restaurantes, incluso en los nuevos cómics (*Tales from the Morgue*) que quizá anuncian un nuevo cambio de moda editorial, ahora hacia el terror. Las bocas de riego ya no tienen el diseño que recuerda al smiley, y su logotipo es ahora un sarcástico rayo. La pintada «Who watches the Watchmen?» ha cambiado a «Watch the skies» («Vigilad los cielos», frase popular de los años cincuenta dentro del mundillo de la ciencia ficción, un continuo acicate para la paranoia), el cine New Utopia proyecta películas rusas de Andrei Tarkovsky, adecuadamente *The Sacrifice* y *Nostalgia*; las pipas son distintas, ya no hay ridículos gorros (¿de kevlar?), Gorbachov aparece pisoteado en el periódico del suelo y las pintadas anuncian «New Deal» y «Quantum Jump»[108] o corrigen la anterior «One in eight goes mad» («Uno de cada ocho se vuelve loco», posible alusión a los Minutemen) por un «One in three goes mad», sin duda referido a Veidt.

El nuevo mundo que se anuncia con un perfume recuerda la estética nazi una vez más, una pareja de atractivos rubios de aspecto helénico.[109] Pero antes hemos visto que la paz ha llegado por la mezcla de estilos políticos, y el restaurante de comida rápida que sustituye a nuestros MacDonalds, el Gunga Diner, es ahora un Burger’n’Borscht, una mescolanza de comida basura americana y rusa. «Un mundo, un acuerdo», dice el cartel que el hombre del mono cuelga al paso del despistado Seymour, y sobre el planeta se cruzan la bandera soviética y la norteamericana. Nunca hemos visto al enemigo ruso en toda la historia, por cierto. No sabemos cómo es la vida de la otra mitad de la humanidad. Quizá, después de todo, las sospechas y acusaciones de *The New Frontiersman* sean reales y, pese a las apariencias, Adrian Veidt sea en el fondo un líder comunista mesiánico infiltrado que ha logrado por fin penetrar en la sociedad capitalista, a sus expensas, para su provecho.

El nuevo milenio que impone Veidt es, en efecto, distinto. En las calles, sin embargo, se nota el vacío. Se oye el silencio. Han retirado los carteles del refugio nuclear, pero el kiosquero ha sido sustituido por un dispensador automático.

CARNE Y
CUERO



Dibujo original de Sebas Martín.

Cuentan que Jack Kirby llegó a decir, justificando la ingente cantidad de su producción y que a veces no toda su obra rayara a la misma altura, que en su oficio de dibujante de cómics le pagaban precisamente por eso, por dibujar, no por borrar, y que ya dispondría de la página siguiente para mejorar su trabajo si una viñeta o dos le quedaban descabalgadas del resto. Como en un ejercicio de pintura egipcia donde es imposible corregir el trazo ya seco, el desarrollo de *Watchmen*, lo hemos visto, se hace a través de un curioso sistema de prueba, casualidad y error donde se van dejando cabos sueltos a los que luego los autores son capaces de anudar y ofrecer sentido. Lo que en apariencia es redondo y férreo en su estructura, se revela tras los análisis como un extraordinario ejemplo de dominio de las técnicas narrativas y el tiempo de trabajo y fechas de entrega invertidos en la realización de la obra: la atmósfera es tan asfixiante, el despliegue paso a paso y personaje a personaje de la trama resultan tan absorbentes que el lector olvida pronto a los detectives del caso que, supuestamente, están investigando el asesinato del Comediante, atraído, sin duda como Moore y Gibbons, por explorar las ramificaciones de ese mundo que pudo haber sido el nuestro o que quizá es nuestro mundo adelantado unas cuantas viñetas.

Es posible que, aunque Moore diga que no tenía material en un principio para ocupar doce *comic-books*, el enorme montón de ideas y tener que jugar a crear de cero un universo «superheroico» que iba a morir (o quizá en aquellos momentos de creación y regateo con los poderes que son, no) en su último número, se comprendiera ya de entrada que había demasiados elementos en juego, demasiada historia rodeando el argumento como para ocupar solamente las páginas de los tebeos, por lo que se recurre al divertido experimento, tan poquísimas veces usado anteriormente (quizá alguna de las muchas historietas de Will Eisner para *Spirit*, experimentos de usar y tirar como casi todos los experimentos que jalonan ese título; algún juego metarreferencial de *Prince Valiant*,[110] algún atropellado experimento similar de Steve Gerber, y sobre todo las páginas que prologan la edición francesa de «Ballade pour un cercueil» de *Blueberry*, donde se esboza la biografía del personaje con dagerrotipos y fotos falsas, inexplicablemente ausentes, por cierto, en las ediciones españolas hasta la más reciente de Zinco), de eliminar la publicidad y las cartas de los lectores a cambio de complementar cada *comic-book* con elementos traídos de fuera de esa realidad en la que nos sumerge la lectura, para darles una

pátina aún mayor de verosimilitud. Y así, del libro autobiográfico a la hagiografía, del chafardeo al periódico ultraderechista, de los folletos publicitarios a las entrevistas o los álbumes de fotos o los análisis psicológicos, los complementos de *Watchmen* se muestran como elementos indispensables al servicio de la historia, el muro que separa cada tebeo de nuestro mundo, una especie de falso documental como los que muchos años más tarde se verían en el cine. Si los elementos visuales nos alejan de buena parte de ese mundo en sus divergencias con el nuestro,[111] los textos nos lo acercan.

Son esos complementos los que sirven por un lado para terminar de explicar buena parte de los detalles de ese mundo, su pasado y las implicaciones con el presente, las cualidades psicológicas, humanas o inhumanas de los personajes, y por otro para ponerlo todo en solfa al mismo tiempo, en tanto ninguno de ellos es la realidad, ninguno de ellos es puramente objetivo. Moore (y aquí sí podemos asegurar con más fundamento que esta parte es obra exclusiva de Moore) es lo suficientemente inteligente para sembrar siempre la semilla de la duda, los elementos disonantes, la subjetividad dentro de cada uno de esos complementos que nos ofrece: ni la autobiografía de Hollis Mason puede ser aceptada al cien por cien como veraz, ni por supuesto los chismes de las revistas del corazón, ni las acusaciones del periódico ultraderechista o el autobombo de Ozymandias en sus panfletos y entrevistas. Moore ofrece aquí un mundo coherente lleno de pequeñas contradicciones e incoherencias, las mismas que salpican nuestro propio mundo, en consonancia con sus declaraciones posteriores de que todas las historias de ficción, por mucho que quieran los fans, son siempre imaginarias. Como la pipa de Magritte, los complementos de cada número (que se van desgranando al mismo ritmo de la trama, redondeándola y, ya hacia el final, avanzándola) son la realidad… sin serlo.

Este importante elemento del puzzle permite a Gibbons jugar con sus dibujos, ofrecer intentos de reproducir su trabajo con aguadas que asemejan fotografías, e incluso remedar el sello caricaturesco de la revista *Mad*, mientras que Moore juega a su vez con estilos y referencias, ampliando de nuevo su registro literario y saltando sin solución de continuidad del rimbombante tono biográfico de Hollis Mason al no menos elevado nivel cultural del supuesto Daniel Dreiberg en su trabajo para la Sociedad Ornitológica Americana.

El mundo se explica en esos backups, pero no se cierra en ellos, sino que se abre. En buena parte de esos complementos se nos amplía la historia que lleva a la creación de los personajes enmascarados y su ridícula aparición en escena, primero desde el tono inocentón y algo frustrado del primer Nite Owl, luego desde las entrevistas y los recortes de Sally Júpiter. Ampliando el peso del pasado sobre el legado de los personajes protagonistas del presente, estos complementos insisten en la historia pequeña y a menudo enigmática de los Minutemen, sus predecesores, los hombres y mujeres que primero decidieron dejarse llevar por su fervor patriótico y sexual para

tratar de enderezar el mundo, sus carreras o simplemente satisfacer sus impulsos.

Es una historia, la de los Minutemen, que no se cuenta en detalle, aunque tras la publicación de *Watchmen* quedó en el aire la posibilidad de una nueva serie que la detallara, circunstancia que nunca llegó a cumplirse, quizás porque comprensiblemente, tras lo realizado, a los autores los atenazara el llamado «síndrome Thriller». En cualquier caso, la historia de los Minutemen, suficientemente esbozada, suficientemente oculta, quizá no habría dado para una reflexión tan profunda, unos trucos escénicos tan deslumbrantes, ni una exploración tan formidable sobre el poder. Quizá tampoco el mercado norteamericano habría sabido estar a la altura, ni siquiera bajo un sello supuestamente adulto, de la demoledora visión del justiciero enmascarado que claramente se lee entre líneas en toda la historia de los Minutemen.

Si, como ya se ha dicho, *Watchmen* es un gigantesco test de Rorschach, un ejercicio de mirar nubes donde es el lector quien completa las tramas y las motivaciones, quien interpreta y relaciona, quien analiza y desmonta, la historia de los Minutemen que queda siempre en segundo plano es, de todos los componentes de la obra, la que más se presta a la especulación, precisamente porque los complementos donde se nos cuentan los detalles de esa primera generación de encapuchados y enmascarados son lo suficientemente sutiles e imprecisos para permitir que los lectores vayan sumando sus propias capas de interpretación a las múltiples sugerencias que se ofrecen entre los textos escritos y las breves apariciones de esos personajes en la trama general.

El mundo de los Minutemen, y el mundo que heredan los cinco protagonistas supervivientes, es un mundo de cuero y carne, un mundo de sexo sublimado, de deseos enmascarados como causas más nobles, pero sexo a fin de cuentas. La lectura que Moore y Gibbons hacen del superhombre de los cómics es demoledora, asfixiante de puro realista, cargada de sudor y de violencia: no vemos acrobacias en los pocos combates que se nos ofrecen, sino sudor, jadeos, tretas sucias, dedos rotos, patadas y, después, una relajación que tiene su compensación, cuando se acepta, con un acto de liberación sexual. Para los enmascarados y encapuchados de *Watchmen*, el sexo es un motor de búsqueda que unos no encuentran (nuestros cinco protagonistas, de los que sólo se salvan Laurie y, gracias a Laurie y al final, Nite Owl) y al que otros salen al encuentro (los Minutemen). Pero, mientras que nuestros cinco personajes tardan en aceptar su naturaleza sexual o han renunciado a ella y sus contradicciones quizá voluntariamente, en los Minutemen el sexo es el elemento aglutinante, lo que les sirve de acicate por encima del morbo de la fama e incluso la violencia: no es extraño que buena parte de los Minutemen estén marcados por el sexo en el que se zambullen, y que sea el sexo lo que al fin y al cabo destruya a algunos de ellos o aísle a otros.

Adelantándose en dos décadas a las modas que vendrían, tanto en los cómics como a la televisión o el cine a los que normalmente los cómics siguen, un dato nuevamente inaudito incluso en los años ochenta, la vida y milagros de los Minutemen se revuelve siempre en torno a un grupo de personajes variopintos de diversas etnias y tendencias sexuales. Pero, enmascarado tras una estética que acaba en algún caso (Comediante) hundiéndose en las sombras del sadomasoquismo y la penitencia, es una etnicidad que se esquiva y un sexo sucio que ha querido ocultarse precisamente exhibiéndose tras los uniformes ajustados, las mallas y los cueros. Si los superhéroes, por regla general, utilizan unos disfraces que están a caballo entre el circo y el ejército, con su buena parte de exhibicionismo (detalle que ya se acusa en las mujeres de los años cuarenta, recordemos a Black Canary y sus tacones y sus escotes y sus medias de red, y que se potenciaría poco después de *Watchmen* con la estética hipersexuada de la línea Image), los Minutemen no dudan en equipararse a los símbolos del capitalismo o el aventurerismo de la época (Dollar Bill, Captain Metropolis, Nite Owl 1), lo circense (Comediante, Hooded Justice si en efecto su personalidad es la del forzudo Rolf Müller, la propia Silohuette con su aspecto de matahari de un espectáculo de magia), lo ridículo (¡ese Mothman, tan increíblemente fuera de lugar siempre!), o directamente lo hollywoodiense (la estética pin-up de la starlette Sally Júpiter). Entendemos por «sexo sucio» (no olvidemos, en ningún momento, que Alan Moore se ha posicionado claramente a favor de los derechos homosexuales, y que convivió muchos años con su esposa y la amante de ésta) aquel sexo no asumido por los personajes, el sexo que los avergüenza y tienen que disfrazar para poder abrazarlo. Decía Frank Miller, refiriéndose a la posible homosexualidad de Batman, tan discutida siempre, que la patología del hombre murciélago era tan complicada que no podía explicarse simplemente con eso.

Algo por el estilo se nos muestra en la caída de los Minutemen, un descenso paulatino en los infiernos de la vergüenza, el olvido o la muerte que quizá tuvo su punto de partida con el intento de violación de Sally Júpiter por parte de un juvenil e impulsivo Comediante, un momento terriblemente duro y que una vez más nada contracorriente de lo que se contaba (y se cuenta) en los *comic-books* convencionales. Siempre en off, a partir de las pistas que ni siquiera se dan en las viñetas, sino en los textos (subjetivos siempre, recordemos), se nos cuenta la expulsión del grupo de Silohuette por su lesbianismo,[112] mientras que la sombra de la sospecha sobre sus inclinaciones sexuales ronda a otros miembros del grupo, equiparable a la caza de brujas anticomunista de esos años, con las que comparte acusaciones y escándalos.

Como una vieja chocha que revive un momento pasado de gloria, las declaraciones de Sally Júpiter a la revista «Bogue» destapan la caja de los truenos de una persecución sexual contra gente que ya no puede defenderse, porque está muerta o desaparecida: así, aunque confiesa sentir cierto resquemor por el tratamiento que

dentro del grupo (dirigido por su futuro marido y publicista, no lo olvidemos) se le dio a Ursula Zandt, Silohuette, alegremente acusa de homosexualidad a un par de compañeros… sin nombrarlos, morbo en estado puro, el tabloide inglés presentado directamente al público norteamericano. Y es entonces cuando, analizando las poses de los personajes, su lenguaje corporal, las alusiones entre líneas de Hollis Mason y la equívoca carta de Larry Schexnayder[113] cuando parece que no sólo Captain Metropolis y Hooded Justice son los dos personajes acusados de homosexualidad a los que alude la ex heroína, sino que esa misma etiqueta puede aplicarse al mismo Hollis Mason (cuyo libro autobiográfico tiene frases con un doble sentido muy aparente y muy poco casual y que, en el fondo, es víctima de un crimen de odio no muy distinto a los asesinatos y palizas que tradicionalmente ha recibido el colectivo gay víctima del rechazo y la intolerancia) sino también el aspecto algo delicado y casi pusilánime de Mothman en las reuniones y sesiones fotográficas de los Minutemen; que Mothman acabe alcoholizado y depresivo es otra característica más del personaje que no tiene que eliminar ninguna otra.

¿Nos está diciendo entonces Moore que la homosexualidad reprimida en buena parte de los Minutemen es lo que les lleva a enmascararse y salir a las calles a descargar su represión por medio de ejercicios violentos? En algún caso concreto, eso parece. Da lo mismo, a fin de cuentas, la tendencia sexual de cada individuo: lo que importa es la sublimación de sus instintos a través de la violencia, una característica que permea y contamina buena parte de la cultura norteamericana y que, a través de los superhéroes, tan dados a explotar la violencia como razón de ser, casi no se tiene en cuenta, quizás porque se haya tratado tradicionalmente de una violencia irreal donde los mamporros, piruetas, destrucciones y muertes no causan efectos permanentes, ni siquiera la muerte de la que tantos personajes vuelven.

El juego de máscaras y homosexualidades se acrecienta a poco que el lector quiera dejarse seducir por el juego que se plantea. Si el personaje más enigmático de los enmascarados es El Comediante, en tanto nunca llegamos a entrar en su cabeza y todos los detalles que sobre él se ofrecen son recuerdos y casi siempre de gente que apenas ha tenido contacto con él (pese a la importancia de su intervención para el futuro en la fallida reunión de los Crimebusters), Moore lleva la paranoia y la pesquisa a un personaje que apenas aparece en una página y algunas viñetas de recuerdo, haciendo de él el objeto de todo tipo de especulaciones sobre su personalidad, sus motivaciones políticas y sus tendencias sexuales. Es Hooded Justice, el primero de los enmascarados en actuar, con el juego de palabras de su nombre imposible de traducir (*Who did Justice*?) y su extraño disfraz. Leyendo entre líneas en los complementos, la personalidad de este misterioso personaje, completamente encapuchado y al que no se le ve un centímetro de piel, hay contradicciones continuas entre su origen descendiente de alemanes, sus acusaciones

de comunista y a la vez de nazi, de racista y, para remate, no sólo de homosexual, sino de sadomasoquista. Pero siempre, en todo momento, las alusiones a su personalidad de forzudo de circo, a sus comentarios políticos, a su aparente predilección sexual, el supuesto se plantea dentro de lo posible, no de lo probado. «Probablemente» es la palabra que suele acompañar a cualquier indagación sobre el personaje, incluyendo su posible asesinato a manos de El Comediante a cuenta de la intervención de Hooded Justice al impedir que consumara su violación.

El pintoresco disfraz, lo impenetrable de sus rasgos, y el hecho de que se negara a declarar ante el comité que le habría hecho anunciar su personalidad original han llevado, como buena parte de la obra entera, a especular sobre si en efecto debajo de la máscara está el forzudo de circo Rolf Müller o si se trata de un juego escénico que Moore no desarrolla porque la historia que parece insinuar tira luego hacia otros derroteros. Con su extraño aspecto de penitente con una soga al cuello, Hooded Justice parece más cercano a un ajusticiado que a un verdugo, más parecido a una víctima de un linchamiento que a un ejecutor: parece una víctima del Ku-Klux Klan, no uno de los enmascarados de blanco de la organización racista, lo que ha hecho pensar que debajo de la capucha lo que hay es un hombre de raza negra que ha escapado a un linchamiento y luego ha decidido tomarse la justicia por su mano, ocultando el color de su piel para evitar males mayores… e incluso haciendo comentarios racistas él mismo para desviar sospechas (a fin de cuentas, en otros cómics nos creemos que Superman puede convertirse en Clark Kent sin que nadie repare en el parecido físico y Peter Parker lleva años viviendo de engañar a J. J. Jameson vendiéndole fotos de sí mismo enmascarado para ser vilipendiado por el Daily Bugle). La hipótesis no parece demasiado desencaminada si tenemos en cuenta que, en los primeros borradores de guión, Hooded Justice se llamaba «Brother Night», alusión que quizás habría sido demasiado evidente.

La negritud del personaje explicaría, desde luego, la poquísima relevancia de los afroamericanos en la historia, un detalle demasiado importante para que Moore lo pasara por alto en su disección a veces despiadada del sistema: ante la imposibilidad de integrarse, la única posibilidad es camuflarse. El guión, en efecto, pedía que no se viera en ningún momento ningún trozo de su piel, pero quizá por error de Gibbons, al mostrar el primer plano de sus ojos,[114] sí que llega a vérsele un poco (coloreada en la versión original, por cierto, con una sombra algo más oscura que la tez del Comediante). Tal vez ésta sea la causa, al no poder dar marcha atrás, de que no se insista más en lo que el aspecto físico del personaje sugiere.[115]

Respecto a su supuesta homosexualidad y su relación con Captain Metropolis (apodado Nellie), lo único que tenemos son las palabras de Sally Júpiter, quizás despechada, y la carta de su esposo en uno de los complementos,[116] donde, por medio de iniciales, se insinúa esa relación… pero en la versión original las iniciales

son H. J. (no J. E., como en la traducción), y se da la circunstancia, sospechosamente casual, que esa misma carta va acompañada de un recorte sobre una de las películas de Sally donde, entre nombres de actores de marcado matiz sexual, aparece un H. J. Peters, iniciales que coinciden con el hombre a quien se refiere la carta. ¿Casualidad? Difícilmente Moore deja esas pistas si no conducen a nada. El recorte, además, habla de escenas sadomasoquistas, igual que la carta, y hasta se sugiere que el director y el protagonista se parecen. Imposible saber si se trata de una pista falsa o un elemento sin importancia, pero hay que recordar que se acusa a Hooded Justice de sadismo cuando va disfrazado, en todo caso, de masoquista, y que ni una cosa ni la otra tienen nada que ver necesariamente con la homosexualidad.

El misterio del personaje se amplía cuando se admite explícitamente que nunca pudo demostrarse su supuesta personalidad, la del forzudo de origen alemán (pero escapado de la zona este de Alemania cuando era niño) y supuestamente nazi (pero que se niega a declarar y es acusado de comunista), ni tampoco que El Comediante lo hubiera asesinado en pago de aquella vieja deuda pendiente. Ni siquiera Ozymandias, el hombre más inteligente del mundo, el que ha preparado durante años un golpe de estado temible, controlando hasta el último detalle de la sucesión de hechos que le han permitido imponer su mundo, ha podido demostrarlo, y así lo confiesa.[117]

De cualquier manera, detrás de todo tipo de especulación que podamos hacer, queda claro un hecho importante: la máscara potencia el anonimato, y protegido detrás de ella cualquier superhéroe o cualquier supervillano puede sentirse a salvo indefinidamente, hasta el punto de renunciar a su carrera por no ser obligado a quitársela en una investigación estatal. Hay un nuevo paralelismo entre Hooded Justice y Rorschach, en tanto que ambos son los que escapan al control de las leyes redactadas en su contra, negándose a desenmascararse: para continuar con su lucha al margen uno, para desaparecer sin dejar más rastro el otro.

El caso de la máscara y el anonimato nos lleva a un par de momentos donde los autores pueden haberse equivocado. Choca mucho ver, en los complementos dedicados a los Minutemen, cómo estos posan alegremente ante la cámara en la fiesta de Navidad de 1939… y la fotografía muestra a Mothman sin su máscara.[118] Igualmente, la foto de bodas de Sally Júpiter y Laurence Schexnayder cae en el error de preguntar al supuesto lector de la autobiografía si es capaz de identificar las caras famosas entre los asistentes: en efecto, reconocemos sin el disfraz a Mothman y a Nelly… ¿pero qué pinta El Comediante en la boda de la mujer que ha intentado violar? Recordemos, además, que la personalidad del Comediante no es conocida públicamente (es uno de los detalles que dejan perplejos a los dos policías). También extraña que, en el encuentro entre las dos generaciones de héroes enmascarados, cuando Ozymandias conoce y se deslumbra ante el Dr. Manhattan, el proscrito Comediante departa amigablemente con sus antiguos compañeros de equipo, pero no

menos incongruente es que, en la reunión a la que han sido convocados los Crimebusters el Dr. Manhattan aparezca… acompañado de su insulsa novia.

Son detalles insignificantes que revalidan de nuevo la comprensión de que *Watchmen* se hizo página a página, acumulando detalles y sumando propuestas: algunas se recogen y se cierran, otras pasan desapercibidas al lector, como muchos elementos pasaron desapercibidos al propio Alan Moore, quien confiesa:

> *Watchmen fue diseñado para ser leído cuatro o cinco veces: hay detalles que Dave incluyó que sólo advertí a la sexta o séptima lectura. Y hay cosas que aparecieron por accidente… los pequeños enchufes de la boca de riego, si los vuelves boca abajo, descubres una carita sonriente. Watchmen fue un torrente de cosas raras y coincidencias de principio a fin. Cosas extrañas empezaron a saltarnos a la cara y resultaban perfectas. Como examinar las fotos de la NASA de Marte y descubrir que allí hay una carita sonriente.*

La serendipia, ese partícipe inexplicable tan común en muchos actos de creación, juega también a poner su grano de arena marciana en la confección de la obra. Hay en efecto fotos de Marte donde nuestra imaginación nos hace ver una especie de smiley, la prueba de que vivimos continuamente mirando siluetas en las manchas y buscando expresiones donde no las hay, esa búsqueda de encontrar rastros de humanidad en los seres inanimados que tan bien explica Scott McCloud en su *Understanding cómics*. Las casualidades repetidas, la acumulación de lecturas que provocan esas coincidencias no previstas, sorprenden a los propios autores, para deleite de los buscadores de rostros en la forma de las nubes:

> *Dave encontró un libro sobre Marte y me dijo que había encontrado una foto de referencia de un cráter que era exactamente tal como yo había descrito. Dije, «Oh, magnífico». Y él me dijo: «El pie de foto dice que el cráter está cerca de las montañas Nodus Gordii en Marte». Y yo pensé: «No sabía que hubiera ninguna montaña Nodus Gordii en Marte». Sobre todo puesto que ya había establecido, por casualidad, la compañía de cerrajeros Nudo Gordiano. Y allí lo teníamos, en la foto de la NASA, un smiley en Marte. Cuando lo vimos pensé: «Cristo, ahí es donde está John, ahí es donde Laurie va a estar en el número 9». Estuvimos a punto de no usarlo porque pensamos que nadie lo iba a creer: pensarían que era una invención estúpida.*

Pero *Watchmen* no puede achacarse a la casualidad, aunque el azar incluso esté a favor de unirse a la adición de matices: la cita de Juvenal que aparece también en la Comisión Tower que analizó casi a la vez que *Watchmen* el escándalo Irán-Contra (donde Oliver North sería nuestra particular versión de Edward Blake, o viceversa), e incluso el propio Kennedy, en el discurso en Dallas que no llegó a pronunciar, incluía una frase que, citada por el propio Ozymandias, encaja perfectamente con la serie y sus propias motivaciones intervencionistas:

> *En este país, en esta generación, somos por destino más que por elección los guardianes de los muros de la libertad mundial.*[119]

A la suma de detalles, la búsqueda de explicaciones se convierte en parte integrante de lo que es *Watchmen*: una historieta que sigue viva y seguirá estándolo mientras cada lector añada de su cosecha coherencias y relaciones que le ayuden a disfrutar con cada nueva lectura de la serie y, sobre todo, a intentar comprender el enorme valor de *morality play* postmoderna que la serie conlleva, ese camino pavimentado sobre buenas intenciones que conduce inexorable desde la Utopía al Holocausto.

DESPUES DE LOS VIGILANTES

Un Dr. Manhattan de Francisco Ruizgé.

Watchmen fue un éxito instantáneo, un cómic del que todo el mundo supo hablar, del que todo el mundo se apoderó y que se convirtió directamente en un clásico, pasando de ser una maxi-serie de *comic-books* a ese término tan pomposo con el que el medio ha aprendido a sublimar su complejo de inferioridad respecto a las otras artes: una «novela gráfica». Es significativo que, desde entonces, las muchas y múltiples ediciones de la obra hayan sido siempre en tomos recopilatorios o en álbum[120] (la edición francesa y la que intentó en España Glènat), no en formato *comic-book*, como si su formato original degradara de algún modo la obra, confundiendo tontamente de nuevo continente con contenido.

Pero, dejando aparte ese sutil detalle que sólo sirve para engañar a quien quiera engañarse, una de las grandísimas cualidades de *Watchmen* fue que acercó la historieta a un público que de otra manera no se habría acercado a ella, o en todo caso sirvió para que el mundo exterior se replanteara muchas de sus preconcepciones hacia el cómic como medio. Entre los premios conseguidos por la obra (varios Premios Kirby, varios premios Harvey, varios Premios Eisner, varios CBG) destaca el Premio Hugo en 1988: concedido tradicionalmente dentro de las WorldCon, las convenciones de ciencia ficción y reducido a la narrativa o el cine, fue inaudito que un cómic ganara el premio, aunque fuera amparado en la categoría «otras formas de expresión» que no ha vuelto a repetirse desde entonces.

Ya se ha dicho que, quizá involuntariamente, *Watchmen* configuró el futuro de la historieta comercial, precisamente porque la historieta comercial, tras algunos intentos de imitar sus propuestas, se quedó en lo más superficial y chusco de la trama: el vigilantismo violento, sin la reflexión lingüística sobre el medio ni su amarga tesis sobre la naturaleza del poder. Con cierto despegue, Moore reconoce:

> *Hubo ciertas áreas del mundillo del comic-book donde en efecto Watchmen proyectó una sombra negra y ominosa… Mi intención original era que Rorschach fuera una advertencia sobre el posible resultado del pensamiento vigilantista. Pero un enorme montón de lectores de cómics consideraron que esta dureza implacable, aterradora y psicótica era su característica más atractiva… algo que no era lo que yo pretendía.*

También Dave Gibbons recalca:

> *Lo que Watchmen demostró fue una forma posible de hacer cómics. El*

mensaje era ensancharlos… no estrecharlos.

En cualquier caso, ni la serie ni los autores son responsables de lo que vino luego, tamizado por un sentido del sexismo, la violencia y el glamour equívoco que quizá tenga más que ver con las modas de los años ochenta y el conservadurismo que, pese al interregno de Bill Clinton en el poder, permaneció instalado en el mundo de la historieta hasta nuestros días, que a *Watchmen*: el tono adulto de *Watchmen* radica en que se enfrenta al medio como si el medio fuera y es un medio adulto, para lectores adultos, donde se tratan problemáticas adultas que van más allá del simple afán por mostrar super-heroínas de pecho descomunal o gañanes enmascarados con músculos hasta en los dientes. *Watchmen* es un cómic adulto porque no insulta la inteligencia del lector: antes al contrario, la incita a seguir completando el gigantesco rompecabezas todavía en formación que es la obra. Si el mundo de la historieta comercial, si el cómic de superhéroes se negó a asumir que *Watchmen* suponía su canto de cisne (como más tarde se negaría a asumir que el aciago 11-S le daba una bofetada en la cara que la industria se cuidó muy mucho de ocultar bajo soflamas patrioteras de rubor ajeno), lo hizo de espaldas a los lectores que vieron en *Watchmen* el final de su inocencia como lectores de historietas de justicieros enmascarados. Hijos todavía, quizá, de la versión de la América de Norman Rockwell que habían crecido siendo los tebeos Marvel y DC desde los años sesenta, pese al oportunista tono *grim & gritty* que luego mancharía el género durante buena parte de los noventa y el principio del nuevo siglo, *Watchmen* supuso la inmersión en una América y unos superhéroes que bien podrían haber surgido de un lienzo de Edward Hopper, donde las soledades y las decisiones propias de los personajes no tenían vuelta atrás y donde si las motivaciones entre héroes y villanos no se distinguían no era precisamente porque viera el mundo en blanco y negro, sino porque toda la obra está llena de zonas de gris. Sopesar las contradicciones, analizar las situaciones, y actuar en consecuencia a ellas, para el acierto o para el error, es lo que hace adulto a un medio y un mensaje, no un desnudo ni un vocabulario más o menos malsonante, ni una escena violenta o escatológica con la que se enmascare la falta de talento con la excusa de epatar a un lector que la mayoría de las veces no es más que un adolescente sin referentes más allá del ejemplar en colorines y, ahora, papel satinado, que tiene entre las manos fugazmente.

Alan Moore y Dave Gibbons, en cualquier caso, hicieron sus deberes y los hicieron bien: no debe ser fácil crear un clásico imperecedero prácticamente en tus inicios y luego ver que todo cuanto hagas va a compararse con esa obra. Los dos autores, cada uno por su lado, continuaron sus carreras. Moore pudo completar sus series en curso, *Miracleman* y *V for Vendetta*, intentó un megaproyecto con DC (*Twilight*), que quedó en saco roto y que habría sido un revulsivo demasiado grande para el conservadurismo típico de las majors americanas (aunque sobrevive en buena

parte, aunque sus autores digan lo contrario, en *Kingdom Come*), y su actitud íntegra y sus inevitables encontronazos con los poderes que son lo llevaron a cortar amarras con DC como lo había hecho antes con Marvel. Aliado temporal de los jovenzuelos Image que habían subvertido, a peor, los conceptos que los años ochenta habían llevado a buen puerto, Moore desarrolló cinco números de una divertida parodia (¿o no lo era?) de los cómics Marvel sesenteros, adecuadamente llamada *1963*, y participaría en proyectos como los *WildC.A.T.S* de Jim Lee o los personajes de Rob Liefeld *Supreme* (una divertida revisitación del Superman más clásico), *Glory* y *Youngblood*.

Para la compañía de Jim Lee, entonces independiente,[121] Wildstorm, Moore crearía toda una línea editorial que pretendía ser un reencuentro con los cómics más divertidos y directos de antaño, vistos desde su prisma personal: la línea ABC, con títulos tan dispares como *Tom Strong*, *Promethea*, *Top 10*, *Tomorrow Stories* y, sobre todo, la popular *The League of Extraordinary Gentlemen*, un divertido repaso a la literatura popular (nuestras «joyas literarias juveniles») donde también los detalles y la sapiencia absoluta de Moore aseguran momentos de divertida búsqueda y exploración para el lector, aunque naturalmente no brille a la altura de *Watchmen*. Más cercana al espíritu de genialidad de la obra que nos ocupa, y posiblemente superándola, está la larga investigación sobre los asesinatos de Jack el Destripador que, con los dibujos de Eddie Campbell, entretendrían a nuestro guionista durante media docena de años y varias editoriales, hasta ser por fin recopilados en un indispensable y mágico tomo de casi seiscientas páginas: me refiero a *From Hell*, un cómic tan denso e inalcanzable que es el propio Alan Moore quien tiene que incluir notas explicativas al final de cada capítulo.

Dave Gibbons, por su parte, ha permanecido siempre en un injusto segundo plano tras la estela de genio creador de Alan Moore, quizá una de las características, o los inconvenientes, de los autores free-lance en un mundillo editorial desgraciadamente constreñido a un género que no sabe convertirse, como fue *Watchmen*, en marco referencial para todo tipo de historias. De su producción en los veintipico años transcurridos desde la publicación de su opera magna, hay que destacar las diversas series de Martha Washington, con guión de Frank Miller, y su trabajo como guionista nada menos que para Steve Rude en la mini-serie *World Finest* (1990), o los hermanos Kubert en *Batman Vs. Predator* (1991). Como autor completo, y dentro de la línea Vértigo, ofrecería *The Originals* (2004). La postura de Gibbons sobre su trabajo no es tan férrea e inamovible como la de Moore, por lo que su participación en la película de Zack Snyder ha sido abierta y, según sus declaraciones, positiva.

El estreno de la película, inevitablemente, hará que *Watchmen* deje de pertenecer al mundo de la historieta para convertirse en un icono de la imagen en movimiento. Queda por ver todavía si el respeto a los matices de la obra irá más allá del calco

estético, aunque la idea de adaptar los doce *comic-books* a otro medio conservando todo su sabor y su magia sea, de entrada, imposible.

Lo cual nos lleva a reconocer que si *Watchmen*, dentro del mundo de la historieta, ha sido y es una especie de padre edípico, un tema tabú que quienes han intentado imitar han salido con el rabo entre las piernas, es en el mundo de la televisión y el cine donde, paradójicamente, más puede encontrarse su huella, no en tanto a historia de superhéroes, sino como manera de narrar: Joss Whedon, autor de las interesantes traslaciones a la pequeña pantalla de *Buffy the Vampire Slayer* y *Angel*, historias de superhéroes mezcladas con el terror adolescente y la angustia del rito de paso a la madurez, reconoce su deuda con la obra de Moore y Gibbons. La influencia de *Watchmen* en hitos televivivos contemporáneos es evidente: *Lost* bien podría desarrollarse en la misma isla donde Adrian Veidt planea su proyecto de alienígena, el símbolo de la iniciativa Dharma remite de continuo al smiley ensangrentado, y los continuos saltos adelante y atrás en el tiempo, incluidas las paradojas temporales, parecen más que inspiradas en Dr. Manhattan. Otro tanto puede decirse de esa especie de resumen y suma de los tebeos de superhéroes de todos los tiempos que es *Héroes*, donde el smiley es ahora el kanji o hélice, el tema del poder está omnipresente en las continuas paradojas temporales y al menos un personaje, el malvado Sylar, es nada menos que un relojero que intenta comprender el mundo. En la reciente serie *The Mentalist*, el asesino en serie firma sus crímenes trazando con sangre en las paredes un smiley.

En el mundo del cine, hay influencias estéticas de *Watchmen* en *Se7en* y *Fight Club*, es evidente su huella en esa obra maestra que es *The Incredibles*, y ha pasado por alto los muchos elementos que *El silencio de los corderos* toma del número dedicado a Rorschach (compruébese las coincidencias entre la guarida que el personaje asalta en las páginas 18, 19 y 20 —la suciedad, los maniquíes, la máquina de coser, la cocina mugrienta— con el sótano donde tortura y desuella a sus víctimas Buffalo Bill), incluyendo la insistencia en el motivo de las mariposas. Con todo, la mayor influencia de *Watchmen* en el cine popular, muy soterrada pero inevitable, quizá pueda encontrarse en la nueva-primera trilogía de *Star Wars*, los tres episodios donde George Lucas busca a toda costa una rima continuada, un leit motiv que se repita de continuo, tanto en la música como en las imágenes y situaciones, que le sirven de puente con la trilogía antigua-clásica, consiguiendo que momentos sin apenas significación especial arranquen un guiño cómplice en el espectador que sabe dónde buscarlos. La primera trilogía, además, cuenta el lento planear para hacerse con el poder de Palpatine, dilatado en el tiempo y muy similar plan de Veidt.

La influencia más divertida y más descarada hasta el momento la tenemos en la serie televisiva *Roma*, donde el ascenso al poder del rubio y gélido Octavio Augusto recuerda inevitablemente el despegue moral e inhumano de Veidt, y que muestra,

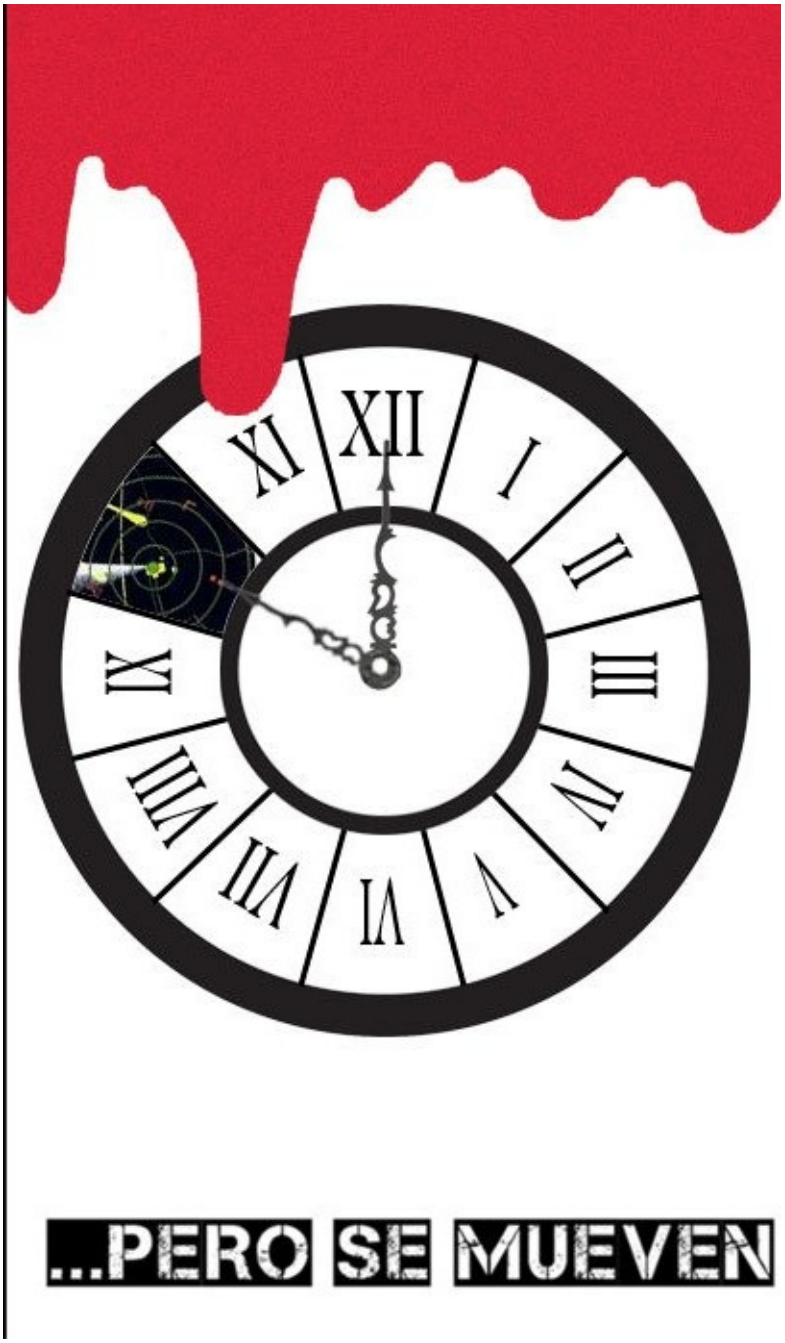
tanto en los títulos de crédito como en varias escenas, las paredes de la capital del imperio romano llenas de pintadas alusivas y donde, en un momento determinado, la pareja de protagonistas Tito Pulo y Lucio Voreno escapan de la isla donde han naufragado… en una balsa construida con los cadáveres hinchados de sus camaradas. El episodio donde ambos personajes recalan en Egipto, además, los muestra en pleno desierto esperando ante las piernas sin tronco y la cabeza de una estatua caída, bella alusión al poema «Ozymandias».

No cabe duda de que nuevas influencias acabarán por venir; incluyendo, obviamente, la parodia chusca que propiciará el cine.

También habrán de venir nuevas interpretaciones, nuevas formas de encontrar sentido y esencia al trabajo de Moore y Gibbons. Si cada generación es capaz de leer a Shakespeare desde sus propios paradigmas, *Watchmen* podrá ofrecer todavía, para el futuro, nuevas interpretaciones a su historia: ya hay aproximaciones filosóficas, científicas, psicológicas a las motivaciones de los personajes. En el fondo, y es la grandeza de las grandes obras maestras de la literatura, cada lector acercará la obra a su experiencia, engrandeciéndose y engrandeciéndola, buscando figuras en las manchas de tinta, siluetas en las nubes, como yo mismo acabo de hacer en estas páginas.

Nada termina nunca. Y menos, *Watchmen*.

Javier Garrón nos presenta una mancha imperfecta.



...PERO SE MUEVEN

Como traductor, me enfrento a veces a problemas peliagudos que no tienen solución fácil. ¿Debo ser fiel al autor al que traduzco, o al idioma al que traduzco? La fidelidad al autor original conlleva que en demasiados casos ni se entienda lo que quiso decir ni se logre una adaptación más o menos equivalente para que el lector pueda hacerse un mapa mental que se asemeje, en su/nuestro idioma, al juego de la versión original. Por eso, y creo que la mayoría de los traductores optan por este camino, es más importante que el texto en español no rechine y se mantenga el respeto a eso que está por encima: la base del idioma.

Algo por el estilo pasa, me parece, cuando se adapta un libro a la gran pantalla o, como en el caso que nos ocupa, cuando se adapta un cómic. Se trata de medios distintos y no valen las mismas soluciones: es necesario podar, alterar, trastocar, resumir; siempre con un ojo puesto en el medio de origen y otro en el medio de destino. La translación punto por punto y coma por coma (o viñeta por viñeta) suele dar, lo hemos visto de continuo de un tiempo a esta parte, versiones cinematográficas descafeinadas, remedos de tebeos en movimiento que no siguen la gramática del cine, y que contentan a los seguidores desmañados durante el tiempo en que permanecen en cartelera… y luego se olvidan hasta que se produzca la nueva adaptación-calco de rigor.

Watchmen, lo hemos dicho mil y una veces, es un tebeo inadaptable. Porque la densidad de sus doce números obliga a una narración que no cabe en dos horas (ni en dos horas y media), y porque el ritmo, las relaciones de los personajes, la gramática, el juego de alusiones, las simetrías, los efectos, la reflexión sobre la historieta sólo tienen su razón de ser en la historieta.

La tarea de Zack Snyder está, por tanto, condenada de antemano a caminar por el filo de la navaja: si adapta en demasía, se le acusará de no ser fiel al tebeo original. Si, por contra, no reinterpreta el tebeo, no lo poda, no lo estiliza, no lo viste de cine, le quedará una película poco cinematográfica. Decía Guillermo del Toro que adaptar *Watchmen* era como casarse con una viuda: uno quiere gozar con la viuda, pero siempre le queda el resquemor del respeto al difunto.

Watchmen es la polémica servida en bandeja. Desde la actitud negacionista de Alan Moore al deseo friki de que sea una obra maestra del cine como lo es de la historieta, ese deseo algo papanatas que sentimos todos de «reinvindicar» nuestro

medio en otro medio, de recibir la bendición apostólica y santificada de la cultura popular imperante, como si la calidad de los medios artísticos se hubiera medido, alguna vez, por los referéndums de popularidad y un millón de moscas no pudieran no equivocarse.

Dicho lo cual, sabiendo que nos encontramos ante un imposible, Watchmen-la-película es capaz de jugar con el respeto al tebeo, rozando a veces momentos compulsivos, y es en gran parte del metraje una película que se deja ver. No es, en modo alguno, una joya del séptimo arte. No evita los momentos ridículos ni *camp*. Tiene un exceso de minutos y está sobreactuada. La mata la cámara lenta y lo superheroico de las peleas. Pero plasma bien en imágenes el imposible de ser fiel a una historia imposible y hacerlo en un medio que no es el suyo y que nunca podrá serlo.

Es imposible imaginar cómo abordará la película un público neófito que no conozca la obra original y no juegue al reconocimiento de los detalles… ni advierta cuántos detalles se han soslayado, o cuántos juegos escénicos se pierden. La película juega sobre una estética que acusa en ocasiones (toda la parte de Marte, el propio Dr. Manhattan) que no maneja un presupuesto demasiado boyante. Es morosa porque el tebeo original es moroso. Por decisión propia, elude elementos sabiamente (la desaparición del Capitán Metrópolis como impulsor de los Crimebusters, por ejemplo), y a veces los escamotea y el castillo de naipes le queda algo cojo (sobra Holis Mason si no se reproduce la escena de su asesinato; la reacción airada de Laurie en Marte no tiene suficiente carga emocional detrás si no hay un enfrentamiento previo con el Comediante; el holocausto en la esquina no emociona si no conocemos al niño y al kiosquero).

Sin embargo, es cuando Snyder reintrepreta la obra cuando alcanza los mejores momentos: los títulos de crédito son sobresalientes, sin duda lo mejor de la película, y quizá el único momento en que la banda sonora está a la altura (junto con la llegada de los dos jinetes solitarios al templo de Karnak II). Cuando Rorschach recupera su máscara lo hace con mucha más fuerza que en el tebeo, y la solución sin-el-calamar no parece demasiado sacada de la manga, aunque eso fuerza a la historia a prescindir de buena parte de su estructura original.

Por desgracia, la película es superficial: no tiene tiempo, y quizá no sabe, hacer la reflexión necesaria sobre el vigilantismo. Y, por supuesto, no salimos del cine con la impresión de que el plan de Veidt (aquí, ahora, de Veidt y Manhattan) es un horror injustificable que, además, entrega el mundo a Ozymandias y a sus corporaciones. No existe la duda tan bien construida que forma parte de la reflexión que provoca el tebeo.

La película acepta a pies juntillas algunos momentos que el cómic sólo esboza sin dar por sentados (el asesinato de Kennedy por parte del Comediante, por ejemplo).

No entiende de sutilezas: los dos grandes momentos escénicos del tebeo (el interrogatorio a Rorschach y la epifanía en Marte) se cuentan de forma plana, sin las filigranas estructurales que hacen de esos dos números momentos culminantes de la gramática tebeística. La escena final, alterada al no existir la amenaza extraterrestre, parece algo forzada, como en el propio cómic, pero la muerte de Rorschach (contada prácticamente en primeros planos) no tiene la fuerza emocional necesaria.

Los actores no se lucen tampoco, y el doblaje es sencillamente abominable. Curiosamente, a pesar de su aspecto abatmanado y la eliminación de los michelines, me gusta la interpretación que Patrick Wilson hace de Búho Nocturno; Jackie Earle Harley compone un Rorschach potente, pese a la mutilación de sus motivaciones en la evaluación psicológica (yo diría que ha sabido ver que su referente es el Belker de *Canción Triste de Hill Street*); y Malin Akerman, con la peluca castaña y ese par de ojos azules no necesita convencer a nadie de que algún día aprenderá a actuar. Más cargante resulta Billy Crudup como Manhattan, quizá porque se parece demasiado a Kevin Spacey sin ser Kevin Spacey, y el peor de todos es Ozymandias, que se identifica como el malo la primera vez que sale.

Es una película episódica y casi se notan los doce tebeos uno tras otro. La idea que me queda, tras verla, es que es una película aceptable y que habría sido una magnífica serie de televisión, que a fin de cuentas es el medio al que mejor pueden acercarse los tebeos.

Lo mismo hay que esperar un «montaje del director» para el mercado DVD donde, con más tiempo de exposición, la película remonte esos momentos de narración plana que se hacen demasiado largos.

El mérito, de todas formas, lo tienen Alan Moore y Dave Gibbons. El mérito es de un puro, simple, sencillo, magistral tebeo que se tomó en serio a sí mismo sin dejar de ser divertido.

QUIEN ES QUIEN

ALLRED, MIKE: Dibujante y guionista noteamericano de cómics. Su creación más famosa es *Madman*.<<

BARKER, CLIVE (1952-): Escritor británico de fantasía y director de cine. En sus inicios, revolucionó el género de terror con sus *Libros de sangre*. De entre su filmografía destacan el primer *Hellraiser* y *Razas de noche*. Por desgracia, Barker es un escritor de distancias cortas y medias: a sus novelas le sobran, generalmente, bastantes páginas (aunque es cierto que tienen momentos soberbios en prácticamente todas) mientras que sus relatos son casi perfectos… y sumamente inquietantes.<<

BARR, MIKE W. (1952-): Guionista norteamericano de cómics que ha desarrollado la mayor parte de su carrera profesional en el seno de DC y Marvel. Su obra más relevante quizá sea el *Camelot 3000* al que puso imágenes Brian Bolland.<<

BELLAMY, FRANK (1917-1976): Dibujante británico de cómic. Buena parte de su carrera la realizó para la revista *Eagle*. *Thunderbirs* y *Dan Dare* son algunos de sus trabajos. <<

BISSETTE, STEPHEN (1955-): Dibujante de cómic norteamericano, especializado en el género del terror. Uno de los responsables, junto a Alan Moore y John Totleben de revitalizar la franquicia de la Cosa del Pantano.<<

BOLLAND, BRIAN (1951-): Dibujante británico de cómic. Famoso sobre todo por sus espectaculares portadas, aunque no podemos olvidar obras como *La broma asesina* o *Camelot 3000*.<<

BURROUGHS, WILIAM (1914-1997): Novelista americano, uno de los máximos exponentes de la generación Beat. Considerado uno de los escritores más innovadores del pasado siglo.<<

BYRNE, JOHN (1950-): Dibujante y guionista de cómic. Nacido en Inglaterra, pero criado en Canadá. Sus *X-Men* y sus *Fantastic Four* para Marvel son de lectura obligada. Para DC se encargó de relanzar el personaje de Superman a mediados de los ochenta. Con *Next Men* intentó crear un nuevo universo superheroíco y consiguió una de sus obras más personales e interesantes.<<

CAMPBELL, EDDIE (1955-): Dibujante escocés de cómics. Su obra más conocida y de más calado es *From Hell*, escrita por Alan Moore.<<

CANIFF, MILTON (1907-1988): Autor noteamericano de cómic, en la época dorada de las tiras de prensa. *Terry y los piratas* es su obra más famosa.<<

CAPP, AL (1909-1979): Autor norteamericano de cómic y de humor gráfico. Su obra más famosa es, sin duda, la satírica *Li'l Abner*.<<

CLAREMONT, CHRIS (1950-): Guionista de cómic. Nacido en Inglaterra, pero lleva viviendo en los Estados Unidos desde que tenía tres años. Durante casi diecisiete fue el guionista de los *X-Men* y el responsable de que los tebeos de mutantes se convirtieran durante mucho tiempo en la sub-franquicia más rentable de Marvel.<<

DAVIS, ALAN (1956): Dibujante (y guionista) británico de cómic, caracterizado por un trazo sumamente elegante. Ha dibujado casi todos los personajes principales del cómic de superhéroes, tanto para Marvel como para DC. *Excalibur* y *Captain Britain* son quizá sus trabajos más emblemáticos.<<

DISCH, THOMAS M. (1940-2008): Escritor americano de ciencia ficción. *Los genocidas* o *Campo de concentración* son algunas de sus principales novelas.<<

DITKO, STEVE (1927-): Dibujante y guionista norteamericano de cómic. Polémico por algunas de sus ideas (influidas por Ayn Rand) y con una de las imaginerías más personales de la industria. Su *Spider-man* y, por supuesto, su *Dr. Extraño* han influido a generaciones enteras de dbujantes.<<

EISNER, WILL (1917-2005): Autor norteamericano de cómic. Su creación más popular es *The Spirit*, aunque toda su obra es digna de atención y se trata, probablemente, de la figura más influyente que ha tenido el medio en el pasado siglo.<<

ELDER, WILL (1921-2008): Uno de los principales dibujantes y caricaturistas de la revista *Mad*.<<

FOSTER, HAROLD (1892-1982): Autor norteamericano de cómic. Aunque su obra principal, *El príncipe Valiente*, ha eclipsado el resto de su producción, no debemos olvidar su *Tarzán*, que influiría en autores posteriores como Joe Kubert.<<

GAIMAN, NEIL (1960-): Guionista británico de cómic. Supongo que con decir «Sandman», es suficiente.<<

GERBER, STEVE (1947-2008): Guionista de cómic norteamericano. Sus creaciones más conocidas son el Hombre-Cosa y el irreverente Howard, el pato. Durante muchos años mantuvo un pleito contra Marvel por la propiedad intelectual de sus creaciones. <<

GIBBONS, DAVE (1949-): Dibujante y guionista británico de cómic. En la primera faceta destacaca, por supuesto, como el dibujante de *Watchmen*, pero también de la serie de Martha Washington escrita por Frank Miller o del anual de Superman escrito por Alan Moore.<<

GIORDANO, DICK (1932-2010): Dibujante norteamericano y, especialmente, entintador. Sus colaboraciones con Neal Adams en *Batman* y *Green Lantern/Green Arrow*, son hoy día clásicos indiscutibles.<<

GOODWIN, ARCHIE (1937-1998): Guionista y editor de cómic norteamericano. En su faceta editorial fue el creador de la línea Epic para Marvel, donde los autores retenían la propiedad intelectual de sus creaciones y cobraban royalties. Como guionista, convirtió (junto a Walt Simonson) lo que no era más que un complemento de ocho páginas en una serie de culto: su *Manhunter* es un prodigio de compresión, concisión y eficacia narrativa que aún hoy nos sigue pasmando.<<

HIGGINS, JOHN (1949-): Dibujante británico, aunque es más conocido como colorista, especialmente por su participación en *Watchmen*.<<

HUXLEY, ALDOUS (1894-1963): Escritor británico. *Un mundo feliz* es su obra más emblemática.<<

JUVENAL (s. I y II d. C.): Poeta y autor satírico romano.<<

KING, STEPHEN (1947-): Escritor norteamericano. El rey de la novela de terror en los años ochenta. *El resplandor*, *It*, *Carrie* o *Cementerio de animales* son algunas de sus novelas principales.<<

KIRBY, JACK (1917-1994): El «Rey». Dibujante y guionista norteamericano de cómic. Junto con Stan Lee, crea y desarrolla el universo Marvel. Tras su marcha a la DC crea para ésta «El Cuarto Mundo», obra de lectura farragosa pero llena de conceptos brillantes que, aún hoy, siguen influyendo en los autores del medio. De imaginación desbordante, figuras mayores que la vida misma e ideas deslumbrantes, fue una de las figuras más importantes y emblemáticas del cómic de superhéroes.<<

KURTZMAN, HARVEY (1924-1993): Uno de los principales artistas que trabajaron para la revista *Mad*, además de ser uno de sus fundadores.<<

LEACH, GARRY (1954-): Dibujante y editor británico de cómic.<<

LEE, JIM (1964-): Dibujante de cómic norteamericano de origen coreano. Irrumpe en escena a finales de los ochenta y no tarda en convertirse en uno de los artistas más populares del medio. Junto con otros autores crea Image Comics con la intención de publicar historietas que sean propiedad de los autores.<<

LEE, STAN (1922-): Nacido Stanley Lieber. Guionista (y excelente relaciones públicas de sí mismo y de sus creaciones) norteamericano de cómic. Creador del universo Marvel y de la mayoría de sus personajes más emblemáticos, especialmente en compañía de Jack Kirby, aunque también de Steve Ditko.<<

LIEFELD, ROB (1967-): Dibujante y guionista norteamericano de cómic. Se hace enormemente popular en los años 90 y, como otros autores, decide crear su propia editorial. Siempre controvertido, para algunos es un genio incomprendido mientras que, para otros, no es más que alguien cuyos conocimientos de anatomía o perspectiva dejan bastante que desear.<<

LLOYD, DAVID (1950-): Dibujante británico de cómic. Conocido especialmente por su trabajo en *V de Vendetta*.<<

MCCLOUD, SCOTT (1960-): Guionista y dibujante norteamericano de cómic. Quizá su obra más emblemática sea *Understanding cómics*, un fascinante ensayo sobre el cómic como medio de expresión que es, a su vez, un cómic.<<

MILLER, FRANK (1957-): Guionista y dibujante norteamericano de cómic. Fue su trabajo en Daredevil (serie por entonces de capa caída) el que lo convirtió en una estrella. Para DC realizó *El regreso del Caballero Oscuro* y *Batman año uno*, dos cómics que redefinen de forma definitiva la figura del hombre murciélago. Por desgracia sus últimos trabajos cada vez resultan menos interesantes: *300* es quizá el último cómic donde nos muestra un atisbo de lo que fue en su día.<<

MILLIGAN, PETER: Guionista británico de cómic. Empieza, como muchos otros, en *2000 AD*, antes de llamar la atención del mercado americano. Para DC ha realizado diversas series.<<

MOORCOCK, MICHAEL (1939-): Escritor británico de ciencia ficción y fantasía. En este último terreno es quizá Elric de Melniboné la más famosa de sus creaciones.<<

MOORE, ALAN (1953-): Pues Alan Moore, quién si no. *La Cosa del Pantano*, *Marvelman*, *V de Vendetta*, *Watchmen* o *From Hell* hablan por sí mismas. Si aún no las has leído, ¿a qué esperas?<<

OESTERHELD, HÉCTOR (1919-¿1977?): Periodista y guionista de cómic argentino. *El eternauta* y *Mort Cinder* son sus dos obras más emblemáticas. Desapareció (se supone que represaliado) durante la dictadura argentina.<<

ORLANDO, JOE (1927-1988): Dibujante, guionista y editor norteamericano. Fue editor asociado de *Mad* y vicepresidente de DC.<<

ORWELL, GEORGE (1903-1950): Escritor británico. *Rebelión en la granja* y *1984* son sus obras más conocidas.<<

PÉREZ, GEORGE (1954-): Dibujante (y guionista) de origen portorriqueño. Especialista en las grandes escenas de acción que involucran multitud de personajes. Sus mejores obras las creó con Marv Wolfman, como los *New Teen Titans* y, por supuesto, *Crisis en Tierras Infinitas*, sin duda la mejor macro-saga de superhéroes jamás dibujada.<<

PLAUTO (254-184 a. C.): Dramaturgo romano.<<

ROYER, MIKE (1941-): Dibujante y entintador norteamericano. Entintó, entre otros a Jack Kirby. Ha Trabajado diseñando personajes para Walt Disney en los últimos años. <<

RUDE, STEVE (1956-): Dibujante norteamericano. Junto al guionista Mike Baron creó la emblemática serie *Nexus*.<<

RYAN, PAUL (1949-): dibujante norteamericano. Ha trabajado abundantemente para Marvel y DC.<<

SCHWARTZ, JULIUS (1915-2004): Editor norteamericano de revistas *pulp* y, especialmente, de cómic. Durante muchos años fue la figura dominante en DC.<<

SHELLEY, PERCY BYSSHE (1792-1822): Poeta romántico inglés. Se le considera uno de los más destacados poetas líricos.<<

SHOOTER, JIM (1951-): Guionista y editor norteamericano de cómic. Fue editor en jefe de Marvel en los años ochenta y su figura no tardó en hacerse polémica y despertar simpatías y odios a partes iguales. Es notorio por haber vendido su primer guión (una historia de la *Legión de Superhéroes* para DC) con sólo catorce años.<<

SIMONSON, WALTER (1946-): Dibujante y guionista norteamericano. Junto con Archie Goodwin elevó lo que era una serie de complemento (*Manhunter*) a serie de culto. Ya como autor completo renovó la figura de *Thor* en una etapa memorable y tuvo un paso fugaz, pero interesante, por *Fantastic Four*.<<

SINNOTT, JOE (1926-): Dibujante y, por encima de todo, entintador. Quizá el mejor entintador de Jack Kirby.<<

SMITH, BARRY (1949-): Dibujante británico. El primer dibujante de Conan, en cuya serie evolucionó a una velocidad apabullante hacia un estilo preciosista y sumamente elegante. Como autor completo se encargó de *Arma-X* donde narraba el origen (o uno de ellos) de Wolverine.<<

SMYTHE, REG (1917-1998): Autor de comic para los periódicos británicos. Su tira más famosa es *Andy Capp*.<<

THOMAS, ROY (1940-): Quizá el primer fan del cómic que se acabó convirtiendo en un profesional del medio. El heredero de Stan Lee, en cierto modo, el hombre que intentó construir un cosmos de ficción coherente y narrativamente sólido con el material que crearon Lee y Kirby. El primer guionista de Conan en el cómic, y posiblemente el mejor. Como buen fan, era un apasionado del material de la Edad de Oro y, tanto en Marvel como en DC, intentó ocuparse de los personajes de esa época siempre que tuvo ocasión.<<

TOTLEBEN, JOHN (1958-): Ilustrador norteamericano y dibujante de cómic. Junto con Moore y Bisette convirtió a la Cosa del Pantano en unos de los mejores cómics de los años ochenta. También ilustró el último tercio de *Marvelman*, logrando resultados verdaderamente siniestros e inquietantes con su estilo puntillista.<<

VEITCH, RICK (1951-): Dibujante norteamericano. Su trabajo más conocido es, si dunda, su colaboración con Moore en la Cosa del Pantano.<<

WARREN, JAMES (1930-): Editor norteamericano. Su editorial fue la responsable de revistas como *Creepy* o *Vampirella*.<<

WEIN, LEN (1948-): Guionista norteamericano de cómic. Conocido sobre todo por haber creado la Cosa del Pantano en colaboración con Bernie Wrightson.<<

WOLFMAN, MARV (1946-): Guionista norteamericano de cómic. Sus mejores trabajos los realizó en colaboración con el dibujante George Pérez, como los *New Teen Titans* y, por supuesto, *Crisis en Tierras Infinitas*, sin duda la mejor macro-saga de superhéroes jamás dibujada.<<

WOOD, WALLACE (1927-1981): Escritor, dibujante y editor. Uno de los fundadores de *Mad*. Realizó numerosos trabajos para DC y Marvel. Para esta última, quizá su mejor colaboración fue su paso por *Daredevil*.<<

WRIGTHSON, BERNIE (1948-): Dibujante norteamericano. Creó la Cosa del Pantano junto al guionista Len Wein y siempre ha manifestado una evidente predilección por el terror.<<

BIBLIOGRAFIA

Watchmen, maxi-serie de doce números, DC cómics, 1986-87.
Watchmen, maxi-serie de doce números, Ediciones Zinco, 1987.
Watchmen, Norma Editorial, 2000.
Absolute Watchmen, DC cómics, 2005.
Watching the Watchmen, Dave Gibbons, Chip Kidd y Mike Essl, Titan Books, 2007.
The Mindscape of Alan Moore (DVD), Shadowsnake Films, 2006.
Alan Moore: señor del tiempo, VV. AA, Global, 1996.
Kimota! The Miracleman Companion, George Khoury, TwoMorrows Publishing, 2001.
The Alan Moore Interview, Barry Kavanagh, 17 de octubre de 2000 (online).
Fantasy Advertiser, mesa redonda, marzo de 1988.
Watchmen, 20 anni dopo, VV. AA, Lavieri Editore, 2006.
Amazing Heroes 97, 15 de junio de 1986.
Comics Interview 48, 1987.
Comic Book Artist 9, agosto de 2000.
Watchmencomicmovie.com, 2008.

STILL WATCHING!
DAVE GIBBONS
2002
JOURNAL

RAFAEL MARÍN TRECHERA (1959). Es un profesor, escritor, traductor y guionista de cómics español. Ha desarrollado también una gran actividad como crítico de cine, cómics y de literatura de ciencia ficción, participando en numerosas publicaciones. Rafael Marín comenzó su carrera como escritor a finales de los años 70, cuando estaba estudiando la carrera de Filología Inglesa. Lanzó entonces su propio fanzine, «*McClure*» (1978), y colaboró con varias revistas de ciencia ficción, como *Kandama*, *Máser*, *Nova* y *Nueva Dimensión*; en esta última se publicó su primera novela corta, *Nunca digas buenas noches a un extraño* (1978), donde preludia el movimiento *cyberpunk*. Obtenida la licenciatura, ejerce como profesor de lengua inglesa y literatura en el Colegio San Felipe Neri de Cádiz. Trabaja también como traductor en más de un centenar de obras de diversa temática para editoriales como Martínez Roca, Júcar, Ultramar, Folio, Ediciones B, Gigamesh, La Factoría de Ideas, Bibliópolis, Minotauro y otras. Su novela *Lágrimas de luz* (1984) está considerada una de las mejores de la ciencia ficción española. En 1995 y a partir de su memoria de licenciatura, publicó su primer ensayo sobre historieta, *Los cómics Marvel*.

Notas

[1] Soplando los vientos que corren, uno se extraña mucho que autores como Robert Crumb, tan respetado por la progresía, no haya sido acusado ya de machista impenitente.<<

[2] Es divertido constatar, en una película como «Abajo el amor» (Peyton Reed, 2003) que pretende emular las clásicas comedias amorosas de Doris Day y Rock Hudson en los años sesenta que los *comic-books* que aparecen en una escena concreta en un kiosco de prensa son en efectos los de la época. Por desgracia, las películas y series de televisión de hoy ya no muestran *comic-books* de verdad, sino títulos inexistentes de calidad más propia de fanzines. Véase *El protegido*, algún episodio de *Bones* o la mismísima *Héroes*.<<

[3] Por increíble que hoy nos parezca, la popularidad y los ingresos de Caniff le permitieron adquirir un Rolls Royce tras decidir que le merecía más la pena que cambiar de coche cada año. Alex Raymond coleccionaba coches deportivos, en uno de los cuales (de Stan Drake) encontraría la muerte. Hal Foster adquiriría una mansión con coto de caza incluido.<<

[4] Al Capp, al igual que Caniff, pasaría de ser un autor capaz de poner en solfa el *establishment* a enfrentarse agriamente a la juventud pop y su filosofía vital: véase su airado enfrentamiento con John Lennon en la película *Imagine*.<<

[5] En este interesante *comic-book* mainstream nacido al socaire de la moda de las artes marciales en el cine y la televisión, los guiones de Doug Moench y la experimentación gráfica de un Paul Gulacy que pronto superaría las influencias de su maestro Jim Steranko, la última saga de los dos autores para el personaje preludia a *Watchmen* en varios años, en tanto la historia está contada en capítulos-*comic-book* centrados en cada uno de los seis personajes protagonistas. El último de ellos, dedicado al villano Fu-Manchú, padre del protagonista, describe un plan para dominar al mundo no demasiado distinto al de Ozymandias.<<

[6] El parecido formal entre ambos títulos, de aparición casi simultánea, se debe en cualquier caso a que los dos se basan en el personaje anterior *The Heap*, luego brevemente resucitado sin suerte.<<

[7] Fallecido a principios de 2008, la comparación entre Gerber y Moore no es ociosa: Gerber, en su momento, llegó a ser considerado «el mejor escritor de los cómics, aunque quizá no el mejor escritor de cómics». A él se debe el tratamiento prácticamente izquierdista de las historias de *The Man Thing* o de Howard the Duck, personajes a quienes trató de un modo visceral e intelectual. Contestatario como el propio Moore, Gerber también tuvo sus rifirafes con Marvel cómics. Casualidad o no, cuando Moore retoma la agonizante serie *The Swamp Thing* y descarna al personaje de su humanidad, en realidad lo está acercando aún más al modelo de su contrapartida *Man-Thing*, aunque su rol será activo y no pasivo, como el personaje de Marvel. Medio en broma, se dice que si Michael Moorcock es la primera encarnación de Alan Moore, Steve Gerber debió ser la segunda.<<

[8] El mundo forzosamente unificado y bueno que fuerza Hyperion/Superman, anulando el libre albedrío, encuentra en Nighthawk/Batman su oposición moral. Ozymandias y Rorschach serían su equivalente en *Watchmen*.<<

[9] La más longeva serie televisiva de ciencia ficción de la historia, incomprensiblemente semi-desconocida en España. La aventura desopilante, las más descabelladas teorías fantacientíficas, personajes extravagantes y la mezcla prodigiosa de épica y absurdo son las características del *Doctor Who* que luego han heredado los guionistas de cómics ingleses. Ni que decir tiene que casi todos (y casi todos los dibujantes, por cierto) comenzaron creando historias del personaje para la filial inglesa Marvel UK. Alan Moore, naturalmente, fue uno de ellos.<<

[10] Chris Claremont, nacido en Londres, obviamente no cuenta.<<

[11] Recordemos aquí la diferencia entre «town» y «city». La segunda tiene catedral y universidad; la primera no. Con casi doscientos mil habitantes, Northampton es difícilmente un pueblo para nuestros parámetros.<<

[12] El ambiente de privación y tristeza social de *V de Vendetta*, por ejemplo, indica claramente un conocimiento de causa que la película, tan fiel en algunos momentos a la estética y en casi ninguno a su espíritu del cómic, no fue capaz de trasladar. V surge en un mundo de marginación heredero de la Segunda Guerra Mundial; la película muestra un escenario moderno y luminoso, un fascismo de relumbrón contra el que es imposible sentir ningún rencor.<<

[13] Moore permaneció en el título hasta bien entrados los años noventa, para abandonarlo en protesta por la actitud del periódico ante las reivindicaciones homosexuales.<<

[14] Un elemento importante que marca la carrera de Moore: su compromiso con su trabajo no es simplemente monetario. Lo atractivo de trabajar en *Marvelman* es el mayor control creativo y tener más libertad para hacer lo que realmente quería.<<

[15] Dave Gibbons fue uno de los dibujantes en quien se pensó para realizar esta serie.
<<

[16] El que no corre vuela. Eliminar la competencia no fue óbice para que DC, años más tarde, adquiriera los derechos del personaje y lo incluyera dentro de la continuidad de su universo, aunque rebautizó su serie como *Shazam*, puesto que Marvel cómics, en el ínterín, había aprovechado el vacío legal para crear su propio e inevitable personaje de ese nombre.<<

[17] Moore se refiere a la parodia de Superman realizada por Wally Wood para la revista satírica *Mad*, que también tendría una importancia capital en su concepción de *Watchmen*.<<

[18] Alan Moore en «Revival and Revelation», entrevista de George Khoury para *Kimota! The Miracleman Companion*, TwoMorrows Publishing, 2001.<<

[19] Eclipse llegó a publicar varios números posteriores a la marcha de Moore del título que había creado, escritos esta vez por Neil Gaiman, a quien éste había regalado sus derechos sobre el personaje. Lo convulso de las relaciones legales del título, dividido entre dibujantes, guionistas, editores, compradores de editoriales y abogados hace que de momento sea imposible reeditarlo o continuarlo, un pantano legal sin solución clara desde hace muchos años.<<

[20] Moore se refiere al año de creación de *Marvelman* y a la aparición de *Fantastic Four* y el sello Marvel como tal.<<

[21] Alan Moore, op. cit., página 14. La negativa de Moore a volver a trabajar con Marvel se extendió a la reedición para América del material publicado de *Captain Britain* para Marvel UK. Esto provocó una ruptura con el dibujante Alan Davis, quien acabó por vender su parte de los derechos de *Marvelman* a Eclipse, complicando aún más el embrollo legal y creativo que envuelve al personaje. Moore y Davis no han vuelto a trabajar juntos.<<

[22] The Doll era un «terrorista transexual». Imaginen ustedes la cara que se les quedaría en DC al recibir el proyecto.<<

[23] El guionista Alan Grant crearía una versión para el universo DC de V, un homenaje poco disimulado bajo el nombre Anarky. Sin embargo, fuera de su contexto, y sin la carga ideológica que Moore imprime a su creación, Anarky no deja de ser un supervillano pintoresco más, «el malo» del *comic-book* del mes. También en Marvel apareció, de la mano de Mark Gruenwald y el también británico Paul Neary, el no menos pintoresco Flagsmasher (Sin Banderas es su suavizado nombre en español), en teoría contrapunto ideal para el idealismo del Capitán América. Como homenaje, ambos personajes tienen un pase. Como imitación, ambos son de pena.<<

[24] Era un chiste recurrente en su momento preguntarse si los guionistas punteros ingleses exigían por contrato artistas que no les hicieran sombra.<<

[25] En *The Alan Moore Interview*, por Barry Kavanagh, 17 de octubre de 2000.<<

[26] *The Mindscape of Alan Moore*, DVD, 2008<<

[27] Ah, tradutore traditore. ¿No habría sido mucho más hermoso llamar al personaje «La Criatura de la Ciénaga»?<<

[28] Lo estatuario de sus personajes es quizá la causa de que no se le ofreciera en DC más que el back-up de los *Green Lantern* Corps, a fin de cuentas una serie más volcada hacia la ciencia ficción que hacia los superhéroes.<<

[29] Los doce números de *Camelot 3000* serían publicados entre diciembre de 1982 y abril de 1985.<<

[30] Una institución de la historieta americana, apenas conocido en España excepto como personaje de serie de dibujos animados, ha llegado a decirse que si a Archie lo hubiera picado una araña radiactiva no se habría diferenciado mucho de Peter Parker, tantos son los elementos que inspira en *Spider-Man*.<<

[31] Esta versión sesentera de *The Mighty Crusaders* sería publicada en España nada menos que por Ediciones Vértice como *backup* de los superhéroes marvelianos que por entonces publicaba en formato novela en blanco y negro. Uno de tantos contrasentidos editoriales, publicar dos universos narrativos al mismo tiempo. En su descargo, hay que decir que los lectores comprendimos en seguida que no tenían nada que ver unos superhéroes con otros.<<

[32] Los personajes de MLJ serían brevemente revividos por DC en los primeros años noventa para la línea Impact cómics. Quien no corre, vuela.<<

[33] Alan Moore en *Comic Book Artist 9*, agosto de 2000.<<

[34] Jueguen ustedes a especular cómo habría sido *Watchmen* de realizarse dentro del universo DC con los personajes habituales de DC.<<

[35] El Detective Marciano, hasta cierto punto, sobrevive en Dr. Manhattan.<<

[36] Al parecer, esta conversación tuvo lugar en la convención de Chicago en que Gibbons consigue al mismo tiempo la historia del anual de Superman para que la guionice Alan Moore.<<

[37] Giordano confiesa a CBA que habría preferido que los personajes Charlton no se integraran dentro de la línea general DC.<<

[38] Obsérvese que el tratamiento «realista» es similar al de *Amazing Spider-Man*. La sombra de Steve Ditko, en *Watchmen*, es alargada.<<

[39] Dick Giordano en *Comic Book Artist 9*, agosto de 2000.<<

[40] Alan Moore en *Strange Things Are Happening*, vol. 1, no. 2, Mayo/Junio 1988. <<

[41] Alan Moore en Comic Book Artists, 9, agosto de 2000. En estas mismas declaraciones Moore reconoce: «Aunque admiraban *Marvelman* y estaba claro que yo podía hacer una buena historia de superhéroes, cuando me contrataron en DC creo que el motivo por el que me dieron *Swamp Thing* fue probablemente porque les daba cierto reparo dejarme suelto con uno de sus personajes tradicionales (risas), por miedo a que acabara como *Marvelman*, con lenguaje obsceno y partos por todas partes». Quizá el mismo motivo por el que al final no pudo usar los personajes Charlton.<<

[42] Hoy sorprende, como sorprendió entonces, ver los primeros bocetos de Ozymandias y advertir que entre sus inspiraciones están el David de Miguel Angel, el actor británico Barry Foster (protagonista de *Frenesí*)… y nuestro Julio Iglesias.<<

[43] Alan Moore en *CBA 9*, agosto 2000.<<

[44] Según Len Wein, cinco es el número ideal de personajes de un grupo de superhéroes (Wein, no lo olvidemos, es el primer editor del título). En fondo, cinco son los protagonistas de *Watchmen*, en tanto que el sexto y catalizador de la acción, Comediante, muere en la primera página. Es curioso constatar cómo en las ilustraciones de promoción aparece junto a ellos el Capitán Metrópolis, miembro de los Minutemen y también muerto en el presente de la historia.<<

[45] Alan Moore en *Comics Interview 48*, 1987.<<

[46] Dave Gibbons en *Watching the Watchmen*, 2008.<<

[47] Posiblemente el más grande de los errores de marketing de nuestro siglo, el «Smiley» fue ideado por el diseñador Harvey Ball para una campaña interna de una compañía de seguros. No fue registrado y luego se hizo popular en todo el mundo (es célebre la coña de la película *Forrest Gump*). Es posible que el smiley con la mancha de sangre esté registrado a estas alturas por DC Comics o por la productora cinematográfica: la carátula del dvd *The Mindscape of Alan Moore* ofrece, sobre el precinto de celofán, un smiley sonriente… pero sin el chorreón de sangre.<<

[48] Nosotros diríamos «este tío es un farsante», y en el fondo esa es la personalidad del Comediante, como aprenderemos a lo largo de la serie, un nihilista que finge todo el rato hasta que también a él el abismo le devuelve la mirada.<<

[49] Controlar el texto es más importante de lo que parece: es trabajo del editor, que siempre tiene la última palabra. Al encargarse él mismo del acabado del texto (corrigiendo las erratas de Moore en algún caso), Gibbons está reivindicando una independencia importante.<<

[50] Una opinión personal: leer cada uno de los tebeos de *Watchmen*, comprendiendo que son doce números, doce capítulos de una obra mayor, es como acercar los ojos a un microscopio (la portada y el consiguiente zoom hacia la primera página), y luego retirarlos al final de la lectura. Steven Spielberg hace un movimiento similar con el principio y el final de *La guerra de los mundos*.<<

[51] Leah Moore, la hija de Alan, defiende que su padre ya utiliza ordenador para escribir.<<

[52] Gibbons dice que, cuando recibía los guiones que previamente habían discutido al teléfono, llamaba a Moore habitualmente para expresar su admiración. Tan sólo en una ocasión pidió realizar un cambio, cosa a lo que Moore accedió pues tampoco él estaba satisfecho de la solución que había ideado.<<

[53] Dave Gibbons para *Watchmencomicmovie*.com, 2008.<<

[54] «Podemos decir que nada está hecho por capricho. Todo significa algo, aunque no todo significa mucho», Dave Gibbons en *Amazing Heroes 97*, 15 de junio de 1986.<<

[55] Intentaremos ver alguno de estos supuestos errores en las páginas que siguen.<<

[56] Si bien John Higgins vuelve a colorear la serie, ahora por ordenador, para la edición *Absolute Watchmen*, Gibbons se abstiene de cambiar detalles que no le gustan o errores que aprecia, y apenas corrige tres viñetas casi insignificantes.<<

[57] El famosísimo poema «My name is Ozymandias…» ya había sido incluido por Roy Thomas en de *The Avengers 57* (1968), cuando la última página se centra en los restos de Ultrón que un niño encuentra (y desprecia) entre los escombros.<<

[58] El comentario de Gibbons es una coña a costa de Thor, el dios del trueno. No se preocupen, a mí también me costó pillarlo.<<

[59] Moore guionizaría también algún número de la serie DC *Vigilante*, por cierto.<<

[60] Existe además la sugerencia, nunca aclarada (y ahí está la gracia), de que uno de los personajes de los Minutemen, Hooded Justice, pudo haber sido miembro del Klan. <<

[61] En *Watchmen 8*. La traducción, como otras que aparecerán a lo largo de este libro, es propia.<<

[62] Dave Gibbons en *AH* 97.<<

[63] «Lo que hace Nixon y lo que hace el Dr. Manhattan y lo que hace Veidt, afecta a la gente de la esquina pero sólo periféricamente, indirectamente… Y sin embargo, en ciertos aspectos, es la historia de la gente de la esquina. Son las personas que nos preocupan», Alan Moore en la mesa redonda celebrada para el número 100 de la revista *Fantasy Advertiser*, marzo de 1988.<<

[64] «*Watchmen* es una novela, en tanto tiene un principio, un centro y un final… completo. Frank Herbert consiguió convertir *Dune* en un Perry Rhodan de los ochenta con todas esas secuelas. Un libro maravilloso al comienzo y completamente ilegible cuando terminó». Alan Moore en la citada mesa redonda.<<

[65] Alan Moore en *The Man Who Invented the Future*, entrevista de Scott Thill, 2003. <<

[66] El nudo será también un elemento recurrente de la serie.<<

[67] El ficticio libro autobiográfico se traduce como «Bajo la máscara», cuando en realidad «Hood» significa, entre otras muchas cosas, capucha. En el mundo del automóvil (del que procede Hollis Mason), «hood» es el capó. Por no mencionar, claro, la alusión a Robin Hood.<<

[68] Dentro de la ficción de «Under the Hood» Hollis Mason recuerda que se les llamaba «minutemen» por el tiempo que duraban en la cama.<<

[69] Cada nombre evoca una historia que nunca fue contada: Underboss, Big Figure, Moloch, Captain Carnage, Twilight Lady, Captain Axe, Screaming Skull, King Mob. <<

[70] En *Watchmen* número 2.<<

[71] *Watchmen* 10, página 2, viñeta 5.<<

[72] *Watchmen* 10, página 3.<<

[73] Uno de los sutiles elementos de diferenciación de *Watchmen* con respecto a nuestra realidad, junto con los zapatos, los restaurantes de comida rápida, los sombreros o el tabaco.<<

[74] «En cierto modo, Veidt es el héroe de *Watchmen*. Eso no se le puede negar», Alan Moore en *Fantasy Advertiser*.<<

[75] *El silencio de los corderos* (Jonathan Demme, 1991; la novela de Thomas Harris es de 1988) se revela cada vez más, en sus epígonos, como una película seminal para el cine y la televisión que han venido luego. Sin embargo, tras compararla con el número 6 de *Watchmen*, uno se pregunta cuánta influencia de *Watchmen* hay en la película y en el libro.<<

[76] «Todo aquello me sorprendía y me jorobaba al mismo tiempo. ¿Colorear nueve viñetas por página? ¡Qué agonía! Pero después era el éxtasis», John Higgins.<<

[77] Dave Gibbons, que ha trabajado con ambos guionistas, compara a Frank Miller con un músico de jazz y a Alan Moore con un compositor de sinfonías.<<

[78] En *The Alan Moore Interview*, por Barry Kavanagh.<<

[79] La fecha del nacimiento de Laurie se indica en una ocasión como 1949 y en otra como 1950. ¿Un error? Yo diría que no…<<

[80] Un nuevo gol que Moore y Gibbons cuelan a la moralina norteamericana, independientemente de que su cómic fuera comercializado en el mercado directo: la relación entre un hombre-dios de 37 años y una adolescente de 16. Los editores, una vez más, no pudieron hacer sus deberes.<<

[81] En realidad, el rol de Bruce Wayne definitivo lo asume en *Watchmen* el propio Ozymandias, el multimillonario que comprende que no sólo combatiendo el mal menor se resuelven los males mayores del mundo. La función del verdadero superhombre, de Superman, la realiza el Dr. Manhattan.<<

[82] La nave Arquímedes, Archie, es un homenaje al búho de Merlín el Encantador. También, por el nombre, podríamos considerarlo un guiño hacia la primera opción de personajes que pretendía Alan Moore. Como curiosidad, los automóviles y naves en inglés (Cristine, Enterprise, Halcón Milenario) son siempre femeninos, pero Dan se refiere a su nave en masculino. Saquen ustedes las conclusiones que quieran.<<

[83] En la edición de Zinco, el traductor no pareció entender los matices sexuales del comentarista televisivo. En la edición de Norma la burlesca paradoja se entiende mejor.<<

[84] «La desnudez gradual del Dr. Manhattan es un símbolo de que gradualmente se va desprendiendo de lo que la humanidad considera útil». Dave Gibbons en *Fantasy Advertiser*.<<

[85] Modelado, como se sabe, a partir de los personajes de Steve Ditko The Question y Mr. A, cuenta Moore: «Rorschach es una especie de extensión lógica de ese tipo de personajes pero estoy seguro de que no es lo que el propio Steve Ditko habría imaginado. De hecho, he oído que alguien le entrevistó y le preguntó si había visto *Watchmen* y ese personaje llamado Rorschach y él contestó: “Oh, sí, lo conozco, es el que es como Mister A, excepto que Rorschach está loco”».<<

[86] Una vida en la trinchera y otra vida en las calles le llevan, posiblemente, a alimentarse a salto de mata: así lo vemos, saqueando cuanto frigorífico encuentra a su paso. Y llevándose los azucarillos en el bolsillo. Es posible, sí, que por tu tamaño y complexión física Kovacs arrastre alguna deficiencia física.<<

[87] Un nuevo punto de contacto con Steve Ditko. El personaje The Big Man, uno de los hampones de la serie *Spider-Man*, es descubierto como Frederick Foswell, el pusilánime periodista de The Daily Bugle, camuflado tras una máscara, unas alzas y unas hombreras. Se da la circunstancia de que Ditko se dibuja a sí mismo como Foswell (físico que luego cambia con la llegada de John Romita Sr.). También es curioso comprobar cómo, pese a encontrarse en las antípodas ideológicas uno del otro, Alan Moore y Steve Ditko comparten una visión absolutamente inamovible en lo que se refiere a su trabajo y sus decisiones respecto al mismo.<<

[88] Resulta especialmente punzante el momento final en que el psicólogo es testigo de la agresión en la calle, justo antes de que se produzca el atentado. Él, que posiblemente ha juzgado desde fuera el caso Genovese, como ha juzgado a Kovacs, experimenta en ese momento la epifanía de verse parte del experimento. Quizá es capaz de sacudirse el fantasma de Rorschach en el mismo momento en que muere.<<

[89] «No tienes que preocuparte por Rorschach. Dudo fehacientemente de que llegue a la civilización».<<

[90] ¿Es casualidad que Ozymandias, su contrario, tenga el apellido «Veidt», el mismo que el actor protagonista de *El hombre que ríe*, Conrad Veidt, de donde se inspiró el Joker? Veidt es también el nombre de uno de los ayudantes del Doctor Mabuse, empeñado en dominar el mundo desde las sombras.<<

[91] «Es lo que llevarías si te dedicaras principalmente a asesinar y matar gente; una armadura de cuero que le protege, aunque tiene que llevar la máscara de violador porque tiene una cicatriz», Alan Moore en *AH 97*. La cicatriz, lo vemos, no es sólo física.<<

[92] Incapaz de comprender la moral de Ozymandias, el Comediante llega a abrazarse a una estatuilla de la Virgen y solloza diciendo «Oh, madre, perdóname». Un ejemplo de simetría una vez más, en tanto Moloch y él comparten religión y es a su enemigo a quien el Comediante va en busca de confesión. Moloch, recordemos, es un dios pagano al que se realizaban sacrificios humanos.<<

[93] En su apartamento vemos, entre otras cosas, fotos de Silk Spectre I, la mujer a la que en el fondo ama sin que ambos quieran reconocerlo. Puede que Gibbons se equivoque al dibujar (número 1, página 2, viñeta 5) el esbozo de una pin-up con un planeta detrás que resulta ser Saturno con su anillo. Más tarde, veremos otro poster ya inequívoco de Sally Júpiter.<<

[94] En un nuevo juego de espejos, en la fiesta donde El Comediante bromea sobre las muertes de Kennedy, Woodward y Bernstein, dejando en el aire una supuesta implicación que nunca sabremos con seguridad, lo vemos departiendo con Gordon Liddy, su modelo en la vida real. Con mucha ironía, Moore le hace decir: «Supongo que si fumas suficiente hierba puedes imaginar casi cualquier cosa». En esa conversación también se da a entender que Sally Júpiter es a su vez hija de madre soltera, cuando Blake le pregunta a Laurie por su elección de apellido y reconoce que es el de su abuela.<<

[95] El poema de William Blake «The Tyger», tan usado y citado, juega a trazar una simetría entre la revolución y el tigre. Obsérvese la coincidencia entre el apellido del poeta inglés y el del Comediante. Hay un montón de poetas ingleses camuflados entre los nombres y apellidos de los personajes de *Watchmen*.<<

[96] *Watchmen* 4, página 21.<<

[97] Alan Moore, entrevista de George Khoury para *The Extraordinary Works of Alan Moore*, 2003.<<

[98] Gerard Jones, crítico de *Amazing Heroes*, se quejó en su momento de que en cinco números de una serie de doce no había pasado nada.<<

[99] Al empezar a escribir el guión, Moore no tenía clara aún la doble personalidad de Rorschach. Es posible que a eso se deba la enorme diferencia física del alucinado de la pancarta (otro más de los personajes que rondan la esquina) con Kovacs desenmascarado.<<

[100] En teoría, el cruce de la calle 34 con la Séptima Avenida.<<

[101] «Mi pequeña participación en *Watchmen* es que, de vez en cuando, Alan me llamaba por teléfono: “Neil, tu eres un hombre culto, ¿dónde dice…?”. Necesitaba una cita de la Biblia o un ensayo sobre búhos. Fui su ayudante investigador ocasional», Neil Gaiman.<<

[102] Cito de la Wikipedia, y obsérvese la curiosa aplicación que puede hacerse de la teoría física a la composición de los personajes protagonistas de *Watchmen*:
«El quark encantado (también llamado a veces quark encanto o quark ch —del inglés charm quark— es una partícula elemental que pertenece a la segunda generación de quarks. Tiene una carga eléctrica igual a +⅔ de la carga elemental y un spin de ½, con lo cual es un fermión y cumple el principio de exclusión de Pauli. Como los demás quarks, el quark encantado tiene carga de color, y el antiquark encantado tiene carga de anticolor; sienten la interacción fuerte.
»Originalmente, cuando Murray Gell-Mann y George Zweig desarrollaron el modelo de quarks en 1964, sólo propusieron los quarks arriba, abajo y extraño. En 1970, Sheldon Glashow, John Iliopoulos, y Luciano Maiani pensaron que los quarks debían existir a pares, igual que los leptones, prediciendo así la existencia del quark encantado. Más tarde, en 1974, se detectó la partícula J/ψ en el SLAC, la primera que estaba hecha de quarks encantados.
»El quark encantado debe de tener una vida media corta, como los leptones de la segunda generación. La única evidencia es que forma hadrones que se desintegran pronto, pero la vida media del propio quark es muy difícil de medir debido a que se encuentra confinado.
»Este quark dota a los hadrones que forma con un número cuántico llamado “encanto”, que se define como el número de quarks encantados menos el número de antiquarks encantados que lo forman».<<

[103] La adaptación de la novela de H. G. Wells *The Shape of Things to Come*, con guión del propio novelista. Una «historia del futuro» donde buena parte del argumento transcurre en una «dictadura benigna», la Dictadura del Aire, que pretende imponer la utopía sin dudar en eliminar los escollos que encuentre en su camino.<<

[104] Por una vez, en castellano el título de la película, *Ultimátum a la Tierra*, cuadra mejor con los matices de la historia.<<

[105] Nueva muestra de humor negro muy británico, los caramelos («Fusión nuclear») se anuncian con el logo de una explosión.<<

[106] Uno de los títulos de estos cómics de piratas es *X-Ships*, sin duda una pulla hacia los *X-Men*.<<

[107] En una jugosa alusión a los típicos enfrentamientos entre superhéroes que combaten desde el mismo bando, Veidt cuenta su primer encuentro con El Comediante, un forcejeo violento donde éste se impone. La frase con que Ozymandias resume ese encuentro es escalofriante: «Él ganó. A corto plazo».<<

[108] Es una lástima que la ingente y capital información que proporcionan los textos de las paredes y carteles no pueda ser captada en las ediciones en español, bien porque no se traduce para no afectar el dibujo, o porque no se comprende que son parte integrante de la narración, sin considerar otras opciones como notas a pie de página o al final de cada capítulo. «New Deal», con sus resonancias rooseveltianas, puede traducirse también por «Nuevo Orden».<<

[109] No hay tanta diferencia entre las utopías comunista y nacionalsocialista. Ni siquiera en sus estéticas.<<

[110] Recordemos cómo el viejo y clásico Hal Foster, en un momento determinado de su longeva serie, juega con la innovadora idea de mostrar a dos historiadores de los siglos ilustrados que están descifrando los pergaminos donde se cuenta la historia de su personaje, truco que le permite saltar en el espacio y en el tiempo y situar a Valiente en otro momento fuera de la continuidad que venía narrando, así como dotar a su obra de un nuevo matiz histórico-legendario. Es la plancha 1442, del 27 septiembre de 1964.<<

[111] Algunos de esos elementos diferentes, aparte de los ya mencionados, son la leche, que aquí todavía se sirve en botella blanca; los calendarios, que colocan el domingo como último día de la semana y no como el primero según la tradición anglosajona; se menciona Hiroshima, pero no Nagasaki; los dirigibles son un medio de transporte común gracias a Manhattan; no existe el término «lesbiana», sino «mujer gay».<<

[112] Pero, para no confundir las cosas, Moore se guarda de demostrar que en su labor justiciera Silohuette deshizo una red de pederastia.<<

[113] En *Watchmen* 9.<<

[114] *Watchmen* 2, página 7.<<

[115] También Darwin Cooke parece pensar que Hooded Justice es negro: al crear a John Henry para su *The New Frontier*, basado en el popular personaje del folklore, lo dota de una capucha y una soga al cuello que homenajean claramente al personaje de *Watchmen*. John Henry es superviviente de un linchamiento por parte del Klan, donde han perecido su esposa y su hija.<<

[116] *Watchmen* 9. ¿Por qué en esa reseña Sally Júpiter aparece como Sally Júniper?<<

[117] *Watchmen* 11, página 20, viñeta 7. La traducción de Norma elude la frase: «I can prove Nothing». La de Zinco confunde el tiempo verbal.<<

[118] *Watchmen* 2, página 9 de la autobiografía de Hollis Mason.<<

[119] *Watchmen* 11, página 18, última viñeta. Obsérvese que el día de la muerte de Kennedy Adrian Veidt ya tenía un gatito no mutado (¿la propia Bubastis?), veía simultáneamente tres pantallas de televisión… y grababa alguna de ellas. Bubastis, quizá un nuevo error de concepto, es el nombre de una antigua ciudad egipcia: la diosa gato guardiana del hogar se llama Bastet.<<

[120] DC no es tonta: la continua reedición de *Watchmen* impide que los derechos absolutos de la serie reviertan en sus creadores, mientras la editorial puede a su vez seguir explotando el merchandising al que Moore y Gibbons no tienen derecho. Es una de las causas de fricción de Moore con DC.<<

[121] Cuando DC absorbió a Wildstorm, pese a que le aseguraron que su trabajo no sería alterado en modo alguno, los problemas de Moore con la empresa continuaron, hasta el punto de haber rematado todas esas series.<<